DO WYGRANIA GRY: SPACE PIRATES, EPIC PINBALL, I INNE...

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 3/95 (13) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 20.000 / 2 zł 00 gr

3/95
MARZEC



SPACE PIRATES™

MORTAL KOMBAT II

Innocent Until Cought 2

Aces of the Deep

TEENAGENT

DREAMWEB

CREATURE SHOCK

DEATH GATE

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

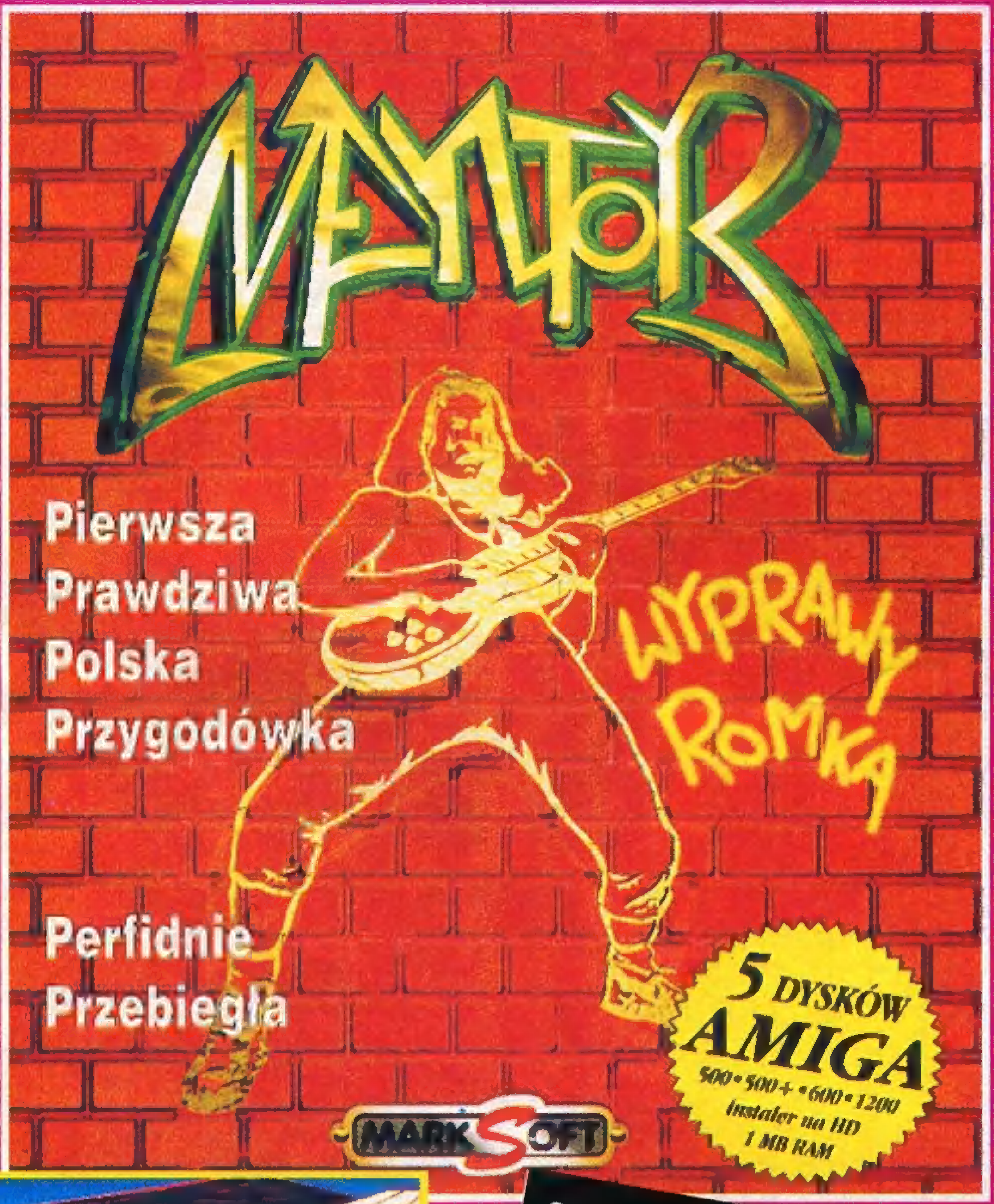
Komputery kontra Konsole

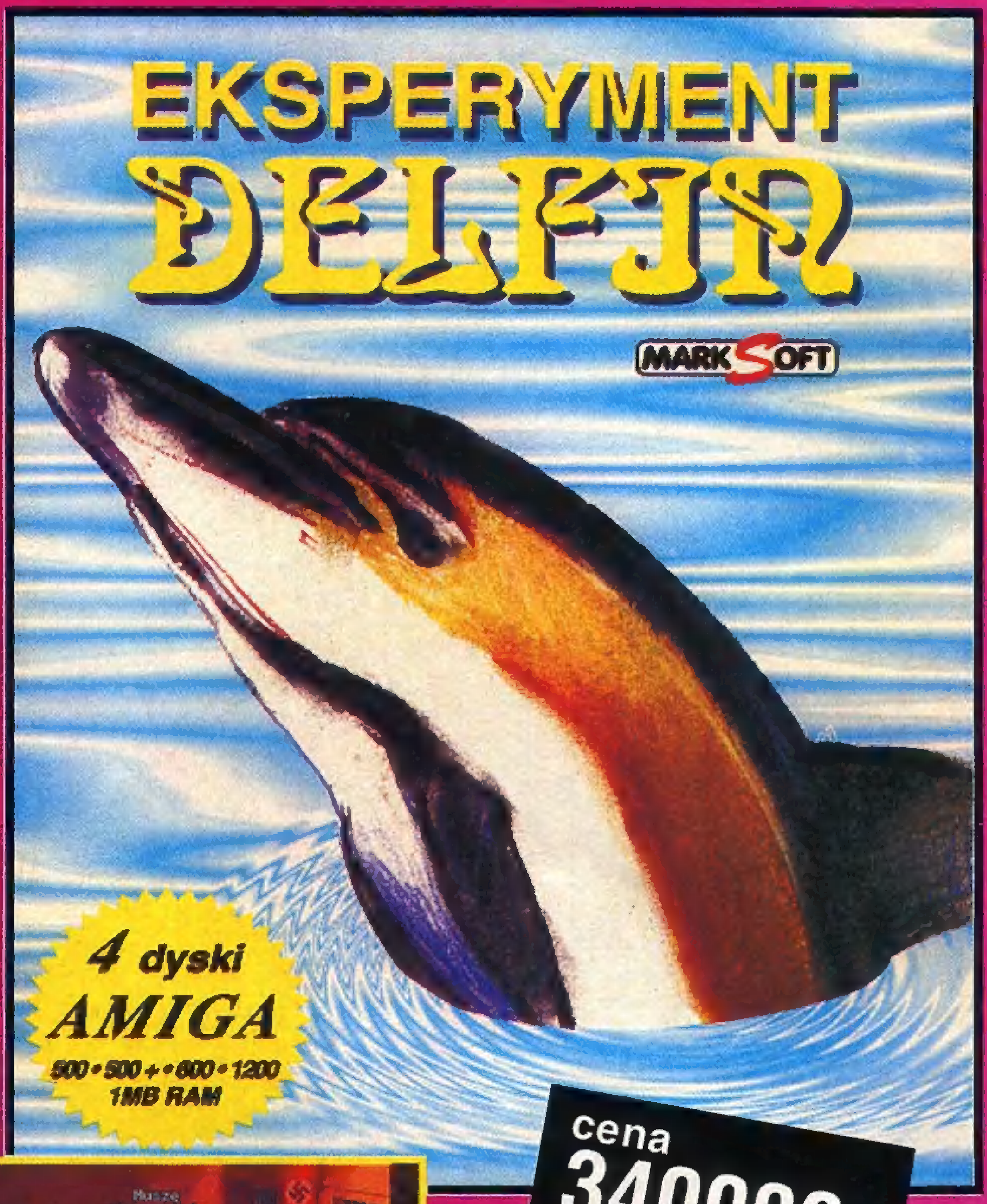
„SPACE PIRATES", © 1994 AMERICAN LASER GAMES

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 700 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64







cena
355000,-



...możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzyńskich...



cena
340000,-



Masz do wykonania niezwykle tajemniczą a zarazem nietypową misję... Niezbędny w realizacji zadania będzie super zegarek umożliwiający przenoszenie się w czasie.

★ - *instrukcja w języku angielskim*

AMIGA CD32

Tytuł	Cena
Alien Breed Tower Assault	79.50
All Terrain Racing	74.50
Arcade Pool	52.50
Dangerous Streets	51.50
Deep Core	39.50
Fire Force	39.50
Kingpin	51.50
Mean Arenas	39.50
Summer Olympix	51.50
Superfrog	54.00
Super Stardust	79.50
Surf Ninjas	51.50
Total Carnage	39.50
Trolls	51.50
Ultimate Body Blows	79.50
Whales Voyage	51.50

AMIGA

Tytuł	Cena
Alien Breed	35.50
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.50
Apidya	28.00
Arcade Pool	33.00
Assassin	28.00
Back to the Future 3	28.00
Body Blows	24.50
Body Blows+Superfrog+Overdrive	65.00
Body Blows Galactic (A1200)	79.50
Brides of Drakula	28.00
Cardiaxx	19.50
Crystal Dragon	51.50
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
EKSPERYMENT DELFIN	**34.00**
Euro Soccer	28.00
F17	39.00
Fantastic Dizzy	41.50
Flight of the Intruder ★	27.00
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	28.00
Genesia	52.50
Kingpin	40.00
Lords of Time	30.50
Mean Arenas	22.00
MENTOR	**35.50**
Oscar (A1200)	28.00
Oscar	26.00
Overdrive	25.00
Project–X	39.00
Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	55.50
Soccer Superstars (A/A1200)	79.50
Super Stardust (A1200)	79.50
Surf Ninjas (A1200)	28.00
Tornado (A1200)	57.00
Tornado	55.00
Total Carnage	22.00
Trolls (A1200)	26.00
Trolls	23.00
Uridium II (A/A1200)	39.00
Whizz	32.00
Whizz (A1200)	34.00
Winter Supersports	23.00
Worlds of Legend ★	46.00

IBM PC

Tytuł	Cena
Alien Breed	37.00
Arcade Pool	45.00
Classic Collection	52.50
Dangerous Streets	28.00
Demon Blue	17.00
Euro Soccer	28.00
Flight of the Intruder ★	27.00
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	28.00
Genesia	52.50
Oscar	30.50
Project–X	59.50
Rally Championships	35.50
Silverball	40.00
Soccer Superstars	79.50
Stunt Driver	19.50
Superfrog	59.50
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.50
Trolls	25.60
Ultimate Body Blows	79.50
Walls of Rome ★	46.00
Whizz	35.00
Winter Supersports	23.00
Worlds of Legend ★	46.00
Animals CD-ROM ★	51.50
Jack Niklaus Golf CD-ROM ★	51.50
Oceans Below CD-ROM	51.50
Project-X CD-ROM	62.00
Rally Championships	67.00
Soccer Superstars CD–ROM	79.50
Space Shuttle CD-ROM ★	51.50
Tornado CD-ROM	61.00
Ultimate Body Blows	84.00
Walls of Rome CD–ROM ★	51.50
Whizz	39.00
Worlds of Legend CD-ROM ★	51.50

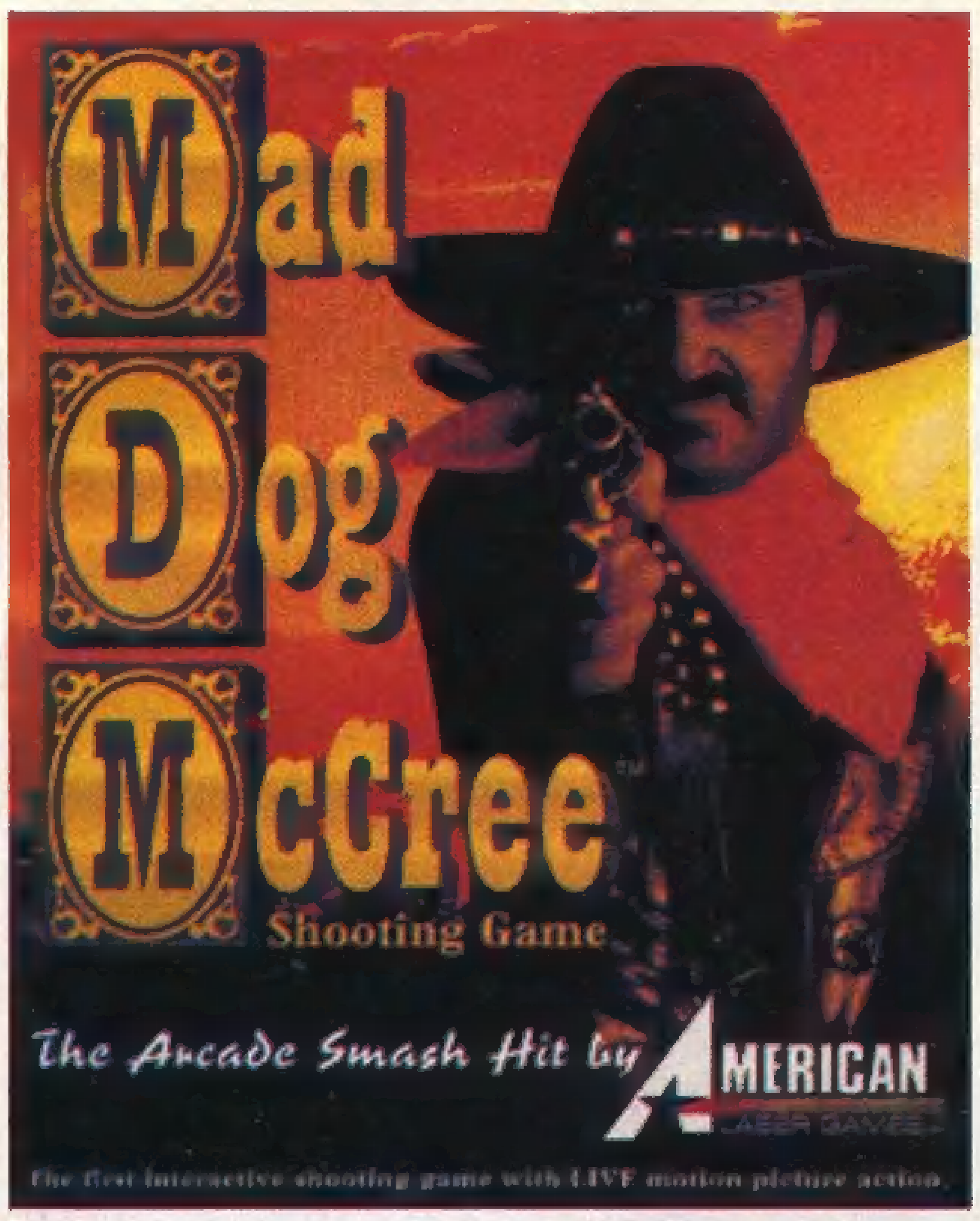
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

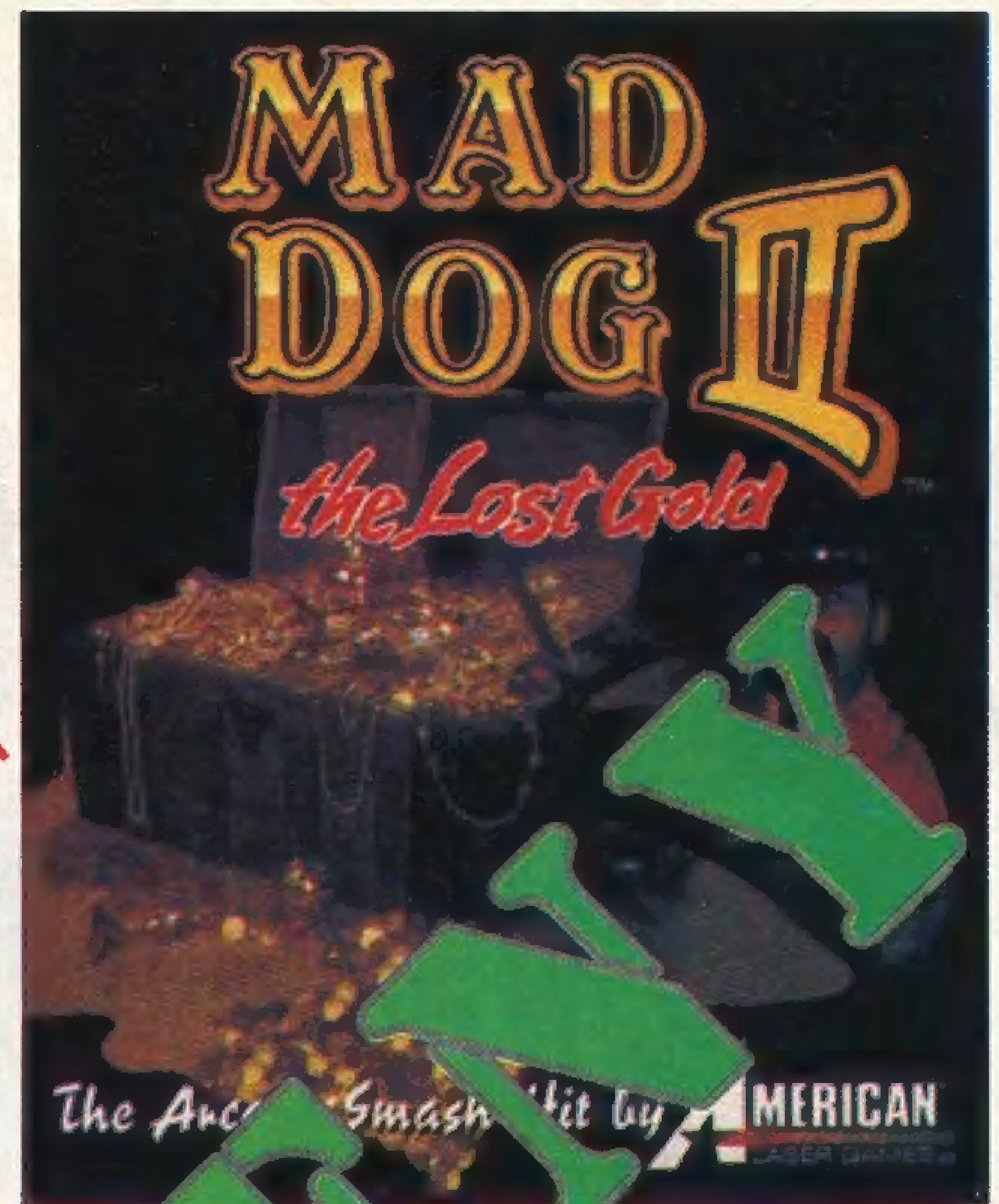
Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

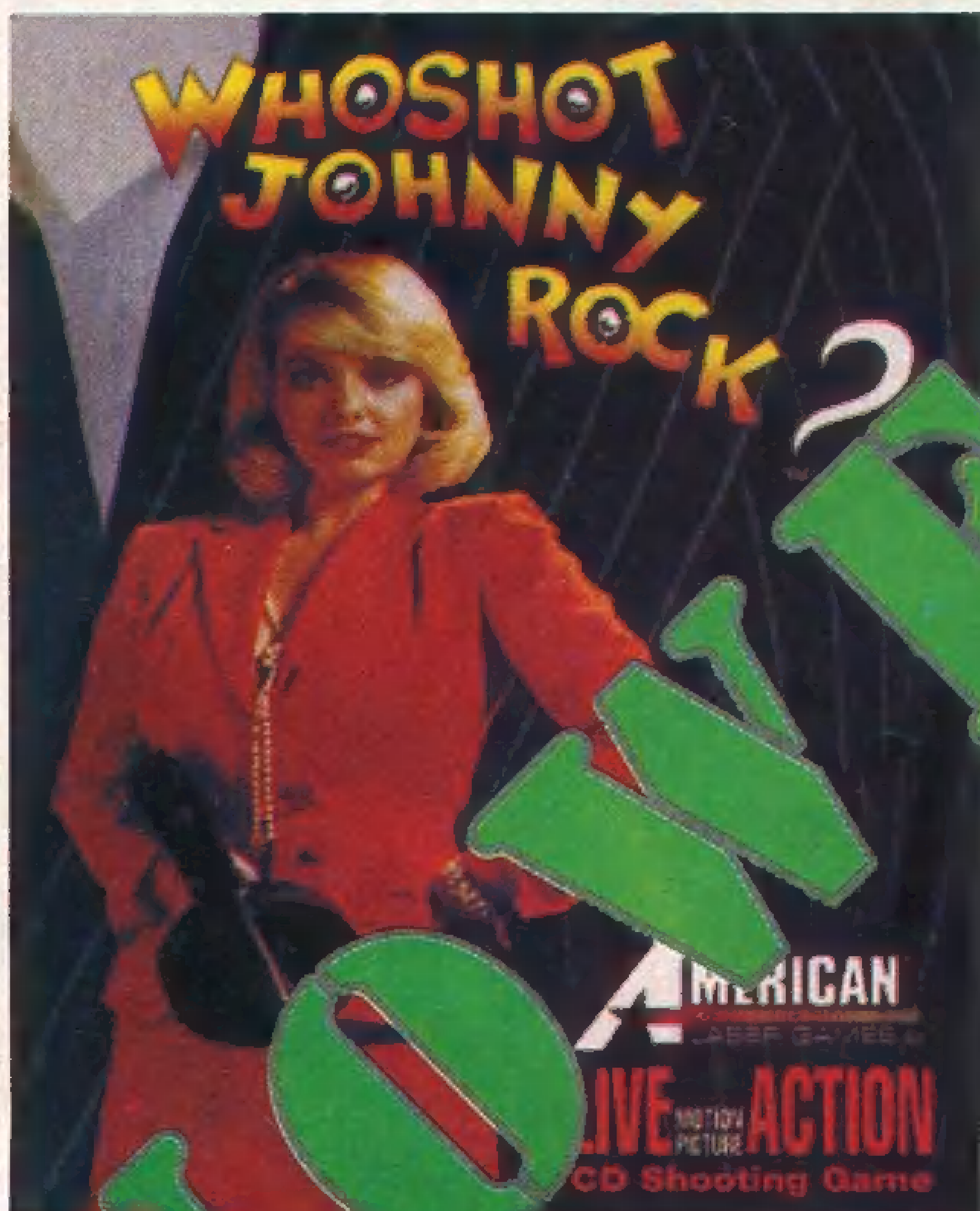
NOWE CENY



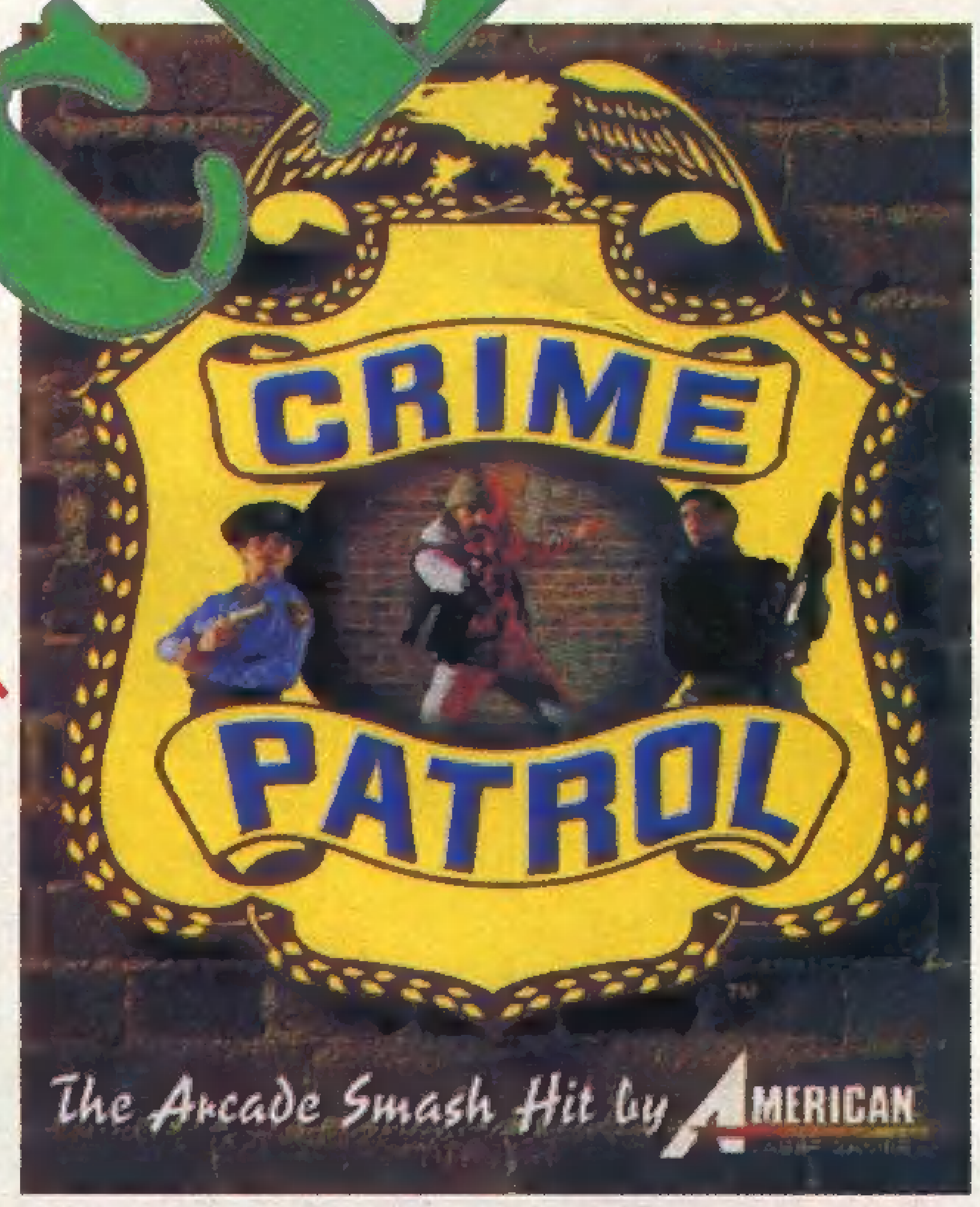
Cena detaliczna 81 zł



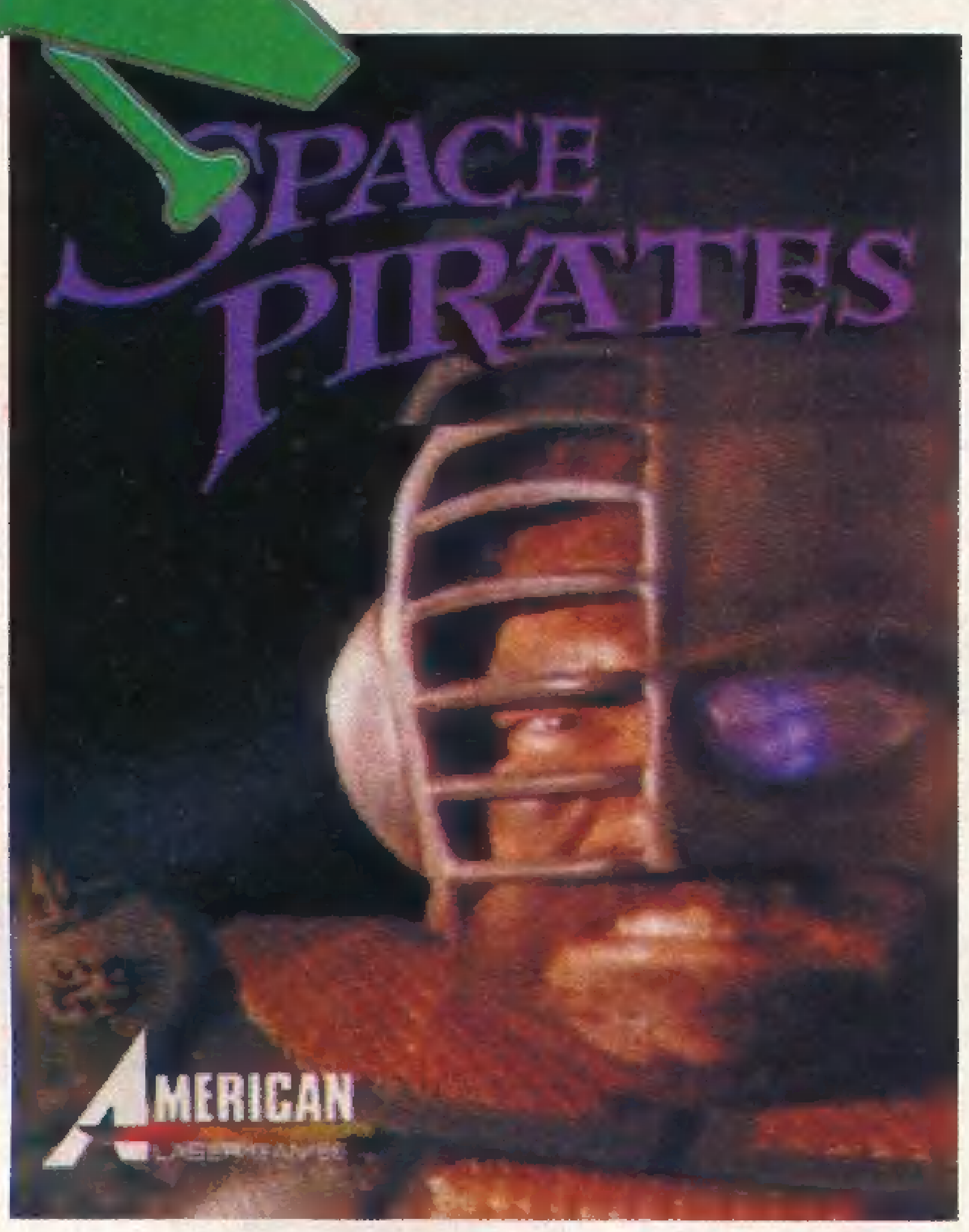
Cena detaliczna ~~91 zł~~ 88 zł



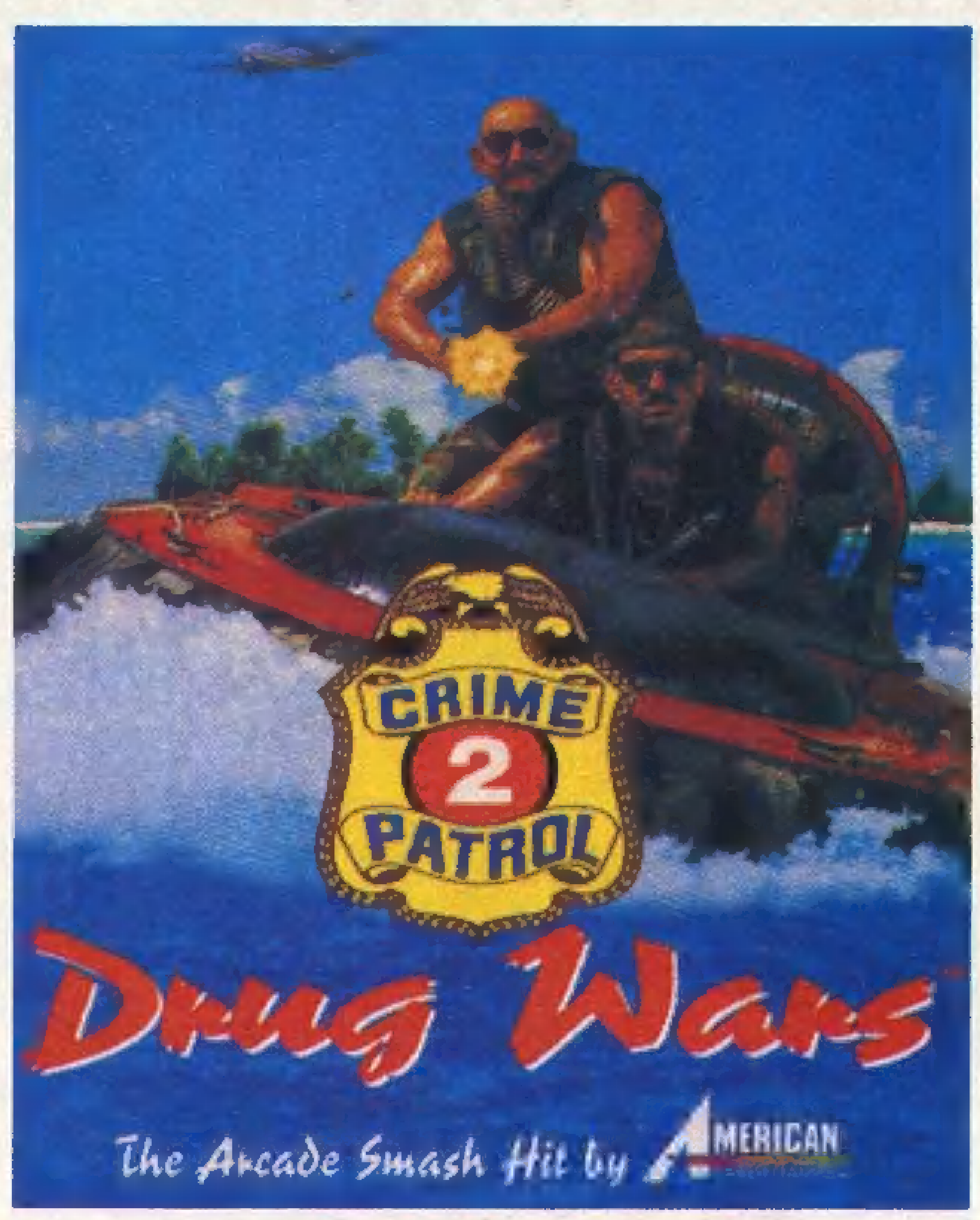
Cena detaliczna ~~75 zł~~ 69 zł



Cena detaliczna ~~185 zł~~ 129 zł



Cena detaliczna ~~165 zł~~ 129 zł



Już jest! Cena detaliczna 129 zł

Sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Dworcowa 54
85-010 Bydgoszcz
tel. (0-52) 22-64-76

ARTICA
ul.Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

SALON KOMPUTEROWY - ARTICA
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 Warszawa
tel./fax (0-22) 10-69-58

BETA
ul. Puławskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

BIG s.c.
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel./fax (0-3) 153-7323

CHIP PARADISE
ul. Śniadeckich 28
85-011 Bydgoszcz
tel./fax (0-52) 21-27-87

F.H.U. KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

RED JACK'S CD-ROM Bunker
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1
51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

Wszystkie użyte znaki firmowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

Oferujemy również wiele innych pozycji np.:

- GROLIER ENCYCLOPEDIA v.7.0 '95 116 zł
- COMPTON INTERACTIVE ENC. v.3.0 '95 110 zł
- MICROSOFT ENCARTA '95 194 zł

Autoryzowany Dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym. Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i zawierają podatek VAT.



NEWS







SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (III kwartał)

Należność (3 x 20.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 maja 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

ALONE IN THE DARK 3

Na samo brzmienie tego tytułu wzrasta poziom adrenaliny u niejednego rasowego gracza. Są ku temu uzasadnione powody, gdyż dwie poprzednie części gry okazały się być świetnymi przygodówkami, a wszystko wskazuje na to, że tym razem będzie podobnie. Wprawdzie grafika do złudzenia przypomina „Alone 2", ale nie jest to akurat wadą tej gry. Tak jak poprzednio, akcja utrzymana jest w atmosferze





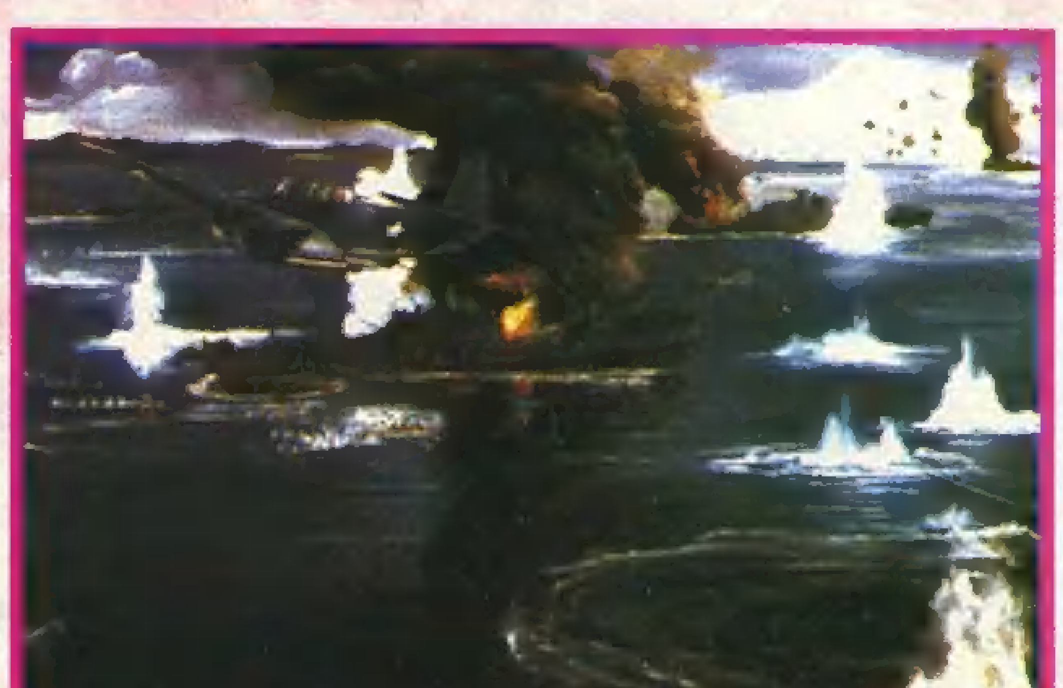
mrocznego horroru, a dla gracza przygotowano tu nową porcję karkołomnych zagadek do rozwiązania. Nie pozostaje więc nic innego tylko grać! No tak, ale żeby pograć, trzeba mieć napęd CD-ROM bo tylko taka wersja została przygotowana przez Infogrames, producenta gry. W Polsce dystrybucją „Alone in the Dark" zajęła się prężna firma Mirage Software.

komputery: PC CD-ROM

GREAT NAVAL BATTLE 3

Podobnie jak gry przygodowe wskrzeszane są pod postacią kolejnych kontynuacji, tak również gry strategiczne weszły w tę fazę rozwoju. Doskonałym tego przykładem jest jedna z najlepszych w historii gier strategiczno-symulacyjnych o tematyce maryni-





stycznej. To już trzecia i najlepsza, jak dotychczas, gra z tej serii. Miłośnikom tego gatunku nie trzeba chyba dwa razy powtarzać – „Great Naval Battles 3" już jest!

komputery: PC

OD REDAKCJI

Drobne trudności na początku roku, kiedy to musieliśmy wydać numer łączony, mamy już na szczęście za sobą. Od teraz nasze pismo będzie ukazywało się regularnie, a każdy nowy numer „Gier" będzie trafiał do kiosków w połowie miesiąca.

Jeśli już załatwiliśmy sprawy związane z terminami, warto kilka słów poświęcić treści pisma. Zapewne uważni i stali Czytelnicy zauważają ciągłe zmiany odnośnie oprawy graficznej i podejmowanej tematyki. Jest to poniekąd normalne, gdyż naginamy się do potrzeb rynku i bardzo poważnie traktujemy opinie Czytelników. Pod względem doboru materiałów jesteśmy w dobrej sytuacji, gdyż wydajemy już cztery tytuły o tematyce komputerowej z których najmłodszym jest „CD-ROM Magazyn-Multimedia". Docierają do nas liczne sygnały, że preferujemy sprzęt PC i że za dużo opisujemy gier w wersjach na CD. Już od przyszłego numeru zrezygnujemy z części opisów gier występujących tylko na CD i przeniesiemy je do wspomnianego wcześniej „CD-ROM Magazyn". W to miejsce w „Grach" przewidujemy więcej opisów na Amigę, oraz popularne konsole: CD32, Sega, Game Boy, Jaguar, i inne atrakcje. Mamy nadzieję, że te wszystkie zmiany zostaną przychylnie przyjęte przez większość z Was. Oczywiście, jak zwykle, czekamy na listy i telefony z uwagami i propozycjami. Zapraszamy także do współpracy wszystkich chętnych do współredagowania naszego pisma.

DARK FORCES

Świat graczy wstrzymał oddech. Na horyzoncie pokazała się najnowsza gra doomopodobna. Producentem jej jest nie byle kto, bo firma LucasArts – twórca takich hitów jak „Indiana Jones", „Secret of Monkey Island" czy seria z cyklu „Gwiezdne Wojny" („X–Wing", „B–Wing", „Tie Fighter"). „Dark Forces" teoretycznie też ma być kontynuacją tego cyklu, ale tylko ze względu na tematykę. Rozwiązania graficzne to po prostu „Doom" i to w dobrym stylu. Na szybkim sprzęcie gierka hula, jak trzeba i daremne jest dalsze rozpisywanie się o niej, to trzeba po prostu zobaczyć.

komputery: PC CD-ROM









SPACE QUEST 6



Prześmieszny kosmiczny śmieciarz, będący głównym bohaterem najlepszej serii z gier s-f, powraca! Sierra znana z kontynuacji, planuje wprowadzenie na rynek nowych przygód tego sympatycznego bohatera. Tym razem nie będzie rewolucji w oprawie graficznej gry i zapewne w fabule. W dalszym ciągu będziemy mieli do czynienia z grafiką animowaną stworzoną przez plastyków, a nie przez ekipę filmową. Oznacza to, ni mniej ni więcej, że „Space Quest 6" będzie kontynuacją starego, dobrego serialu, a filmy interaktywne, w których ostatnio gustuje Sierra – „Phantasmagoria", „Lost in Town", znajdą sobie innych bohaterów.

komputery: PC





PAC IN TIME

A kogo my tu mamy. Hej, to stary, dobry koleś – Pac Man. Znamy go ze Spektrusia, Atari i innych komputerków. Ten sympatyczny stworek zawitał na PC, ale autorzy gry „Pac in Time" zatosowali tu iście diabelski wybieg. Zapożyczyli mianowicie postać Pac Mana i umieścili ją w scenerii znanej z „Fury of Furries". Gierka jest naprawdę pyszna. Obfituje w wiele ciekawych pomysłów i stawia przed graczem wciąż nowe zagadki do rozwiązania. Autorzy zadbali tu o ładną oprawę graficzną, więc gra teoretycznie ma szansę spodobać się zwłaszcza młodszej publice. Problem w tym, że wykorzystanie tych samych plansz z „Furriesów" jest trochę frustrujące. Jeśli ktoś nie grał w „Fury of Furries", a lubi gry logiczno-zręcznościowe, to podejrzewam, że „Pac in Time" przypadnie mu do gustu. Znawcy „futrzaków" mogą być mocno zawiedzeni.

komputery: PC



news

TAJNE CIOSY STR. 42





MORTAL KOMBAT 2



Ten tytuł od dawna elektryzuje posiadaczy PC. Na ich nieszczęście, ukazały się już chyba wszelkie możliwe wersje tej gry na różne typy maszynek do gier – no może za wyjątkiem ZX Spectrum! Tymczasem pecetowcy mogli co najwyżej posłuchać licznych achów i ochów zachwytu od posiadaczy Segi, Amigi, a nawet Game Boya i obejść się smakiem. Nie traćcie nadziei pecetowcy, gdyż właśnie gdy kreślę te słowa, to najprawdopodobniej trafia wreszcie do sprzedaży „Mortal Kombat 2" w wersji na PC. Trafia oczywiście na Zachodzie, a co z naszym rynkiem? Jeśli sądzicie, że również tym razem powtórzy się historia pierwszej części gry, czyli nie znajdzie się w kraju żaden dystrybutor, który włączyłby tę grę do swojej oferty – jesteście w błędzie. Otóż warszawska firma „Mirage Software", która zasłynęła m.in. wprowadzeniem na rynek krwawej gry „Franko", podjęła się niewdzięcznej roli dystrybucji w Polsce tej „niepedagogicznej" – jak ją niektórzy określają – gry. Na dniach spodziewana jest wersja na Amigę, a niebawem na PC. Przewidziana jest także wersja na CD, ale czym będzie różniła się od pierwowzoru, jeszcze nie wiadomo. Producent zapowiada, że jej objętość nie powinna przekraczać 2 krążków CD! Tak więc na zakończenie mego krótkiego wejścia, podreperuję samopoczucie pecetowców stwierdzając, że naprawdę warto było czekać na „Mortal Kombat 2" w wersji na PC, bo gra przeznaczona na tę maszynkę prezentuje się najlepiej ze wszystkich!



komputery: PC (nowość), Amiga, SEGA, SNES, Game Boy
dystrybucja: Mirage Software



SANGO

Gry nazywane popularnie „mordobiciami" są stare jak same komputery, a Ci którzy myślą, że na „Mortal Kombat" zaczyna się i kończy ten gatunek, są w błędzie. Wystarczy przypomnieć takie stare hiciory, jak: „Renegade", „International Karate", „Street Fighter", itp. Ostatnio ten specyficzny, choć cieszący się nadal wielką popularnością gatunek, został zasilony przez gierkę – „Sango". Jest to klasyczna nawalanka jeden na jednego i mimo zastosowania przez autorów otoczki, która przez zupełnych żółtodziobów może zostać nieopacznie uznana za strategię, to sprowadza się to do niekończących się pojedynków. Walczące postacie odbiegają trochę od naszych przyzwyczajeń do lekko odzianych karateków. Tu nasi bohaterowie przypominają jarmarczne baby w przydługich płaszczach. Do walki używają niestandardowych rodzajów broni przypominających narzędzia rolnicze – kosy, cepy i inne. Jeśli dodamy do tego fakt, że można tych broni używać w niestandardowy sposób np. uderzając „kosą" w ziemię powstaje oś na wzór fali, to mamy już pełen obraz tej gry. No może przesadziłem trochę z pełnym obrazem gry, gdyż żeby to stwierdzić, trzeba by zagrać w tę gierkę do końca, a mnie nie starczyło na to sił, ani chęci.





komputery: PC







news

SPACE PIRATES

Jest to kolejne wcielenie „Mad Doga McCree” – dosłownie i w przenośni. Dosłownie, bo spotykamy tu tego samego aktora, który odgrywał wtedy rolę słynnego rewolwerowca. W przenośni, gdyż nie jest to bezpośrednia kontynuacja fabuły z Mad Doga, natomiast założenia gry, sposób obsługi i rodzaj rozgrywki nawiązują do pierwowzoru.



„Space Pirates” nie jest grą rewelacyjną ani odkrywczą. Wykorzystuje stary pomysł, ale za to osadza akcję w świecie science-fiction. Autorom dało się oddać mroczną i trochę niesamowitą atmosferę przyszłości, może aż za bardzo mroczną. W grze biorą udział prawdziwi aktorzy, a całość zrealizowana jest w konwencji interaktywnego filmu. Zasady rozgrywki są proste – strzelaj zanim zrobią to inni. Jeśli lubisz ten gatunek gier, to nic więcej do szczęścia Ci nie potrzeba, no może poza przyzwoitą grafiką. Ta niestety nie jest tym razem najwyższych lotów, tj. nawiązuje do tej znanej z „Mad Doga”, ale tam większość akcji rozgrywała się na rozpalonych słońcem uliczkach miasteczka jakby żywcem wyrwanego z westernu. Tu natomiast są posępne i mroczne wnętrza stacji kosmicznej spowite jakby mgłą. Sprawia to wrażenie, że obraz jest rozmyty, a niektóre postacie zlewają się z tłem. Graficzna strona gierki jest jej najgorszą stroną, ale o grze aktorów też nie można powiedzieć wiele dobrego. W „Mad Dogu” na ten przykład, mieliśmy do czynienia z efektownymi, wręcz brawurowymi upadkami trafionych postaci. Przypomnijcie sobie, jak kapitalnie reagował gość trafiony kulą, który akurat mierzył do nas z dachu – wirtuozeria. Ale wtedy producenci zatrudnili kaskaderów z prawdziwego zdarzenia, którzy tak na marginesie mówiąc, za swoją robotę zgarnęli nawet niezły szmal. Teraz najwyraźniej pożałowano gotówki i to co





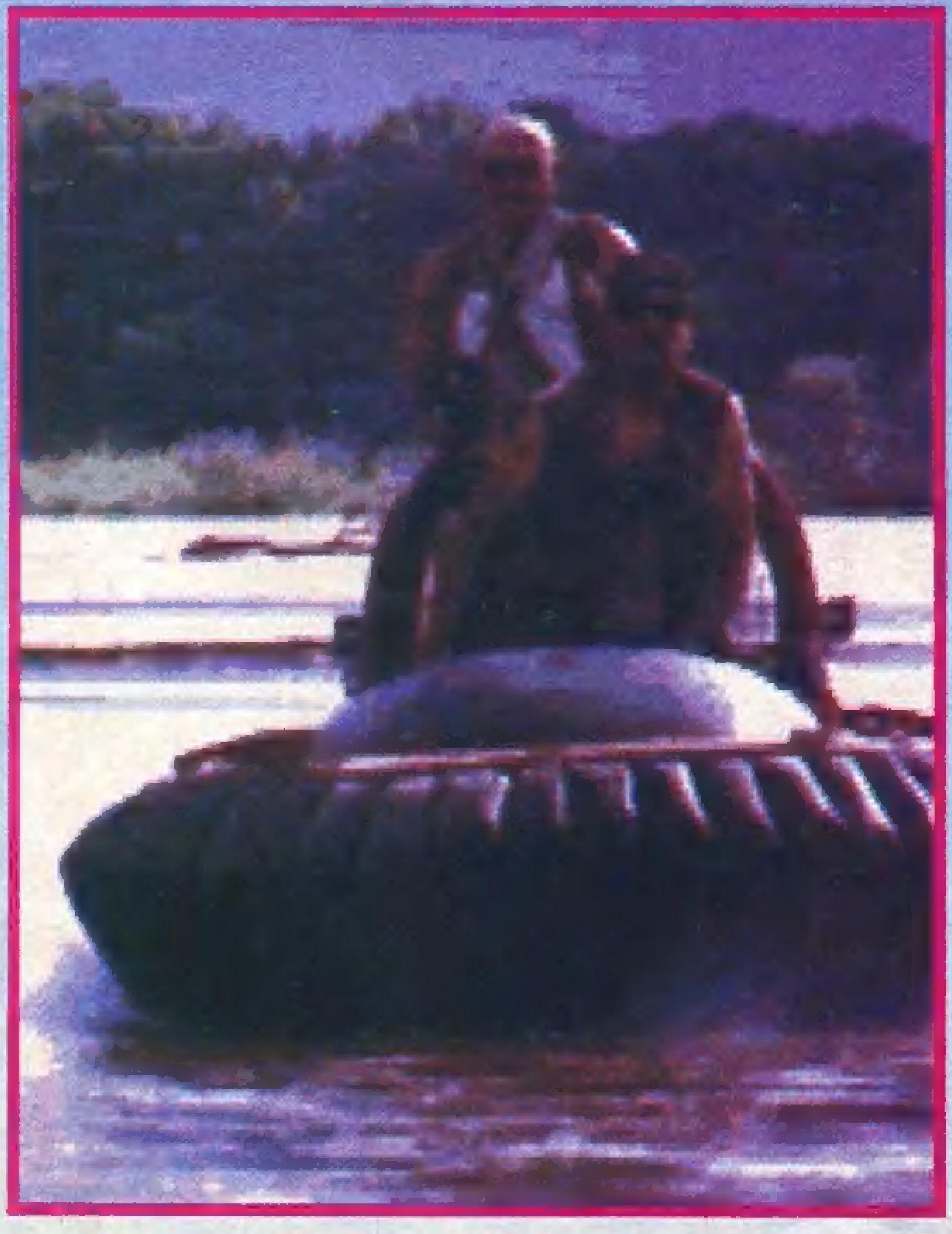
wyrabiają ci kolesie woła o pomstę do nieba – amatorszczyzna. Ale co tam, dla chcącego nie ma nic trudnego. Można i na to przymknąć oko i trochę sobie postrzelać

komputery: PC CD-ROM
dystrybucja: CD-PROJEKT



DRUG WARS





„Wojna narkotykowa” jest niejako drugą częścią „Crime Patrol”. Powinna ona aktualnie wchodzić do sprzedaży. Nie mieliśmy jeszcze okazji przetestować całej gry, ale z przedpremierowego dema wynika, że jest to produkt znacznie lepszy niż opisywany powyżej „Space Pirates”. Już samo opracowanie graficzne gry wzbudza respekt. Mamy nareszcie „kolor” z prawdziwego zdarzenia. Zdjęcia są jasne i czytelne. Kto zna grę „Crime Patrol” nie powinien zawieść się na „Drug Wars”. Znów wcielamy się w postać gliniarza i walczymy ze zorganizowaną przestępczością. W grze zastosowano podobne rozwiązania, co w osławionym „Mad Dogu”, a akcja toczy się wartko. Trup oczywiście ściele się często i gęsto, a my jeśli dysponujemy celnym okiem i pewną ręką, często mamy okazję robić użytek z broni służbowej. Zapowiada się naprawdę fajna zabawa. Obiecujemy podzielić się z Wami swoimi spostrzeżeniami na temat „Drug Wars” już w następnym numerze, a teraz popatrzcie sobie chociaż na niektóre scenki z tej gry.

komputery: PC CD-ROM
dystrybucja: CD-PROJEKT















heretica

Minął już dość długi okres od ukazania się „Dooma 2". W tym czasie konkurenci nie zasypiali gruszek w popiele, wystarczy wspomnieć o „Rise of the Triad". Dodano tam opcję spoglądania do góry i w dół. Id Software nie należy do firm łatwo ustępujących pola. Efektem jej współpracy z raczej mało znaną firmą Raven Software jest gra „Heretic". Przy jej wykonaniu korzystano oczywiście z rozwiązań znanych z „Doomów". Chodzi mi głównie o tzw. „engine" programu stworzoną przez Johna Carmacka.

„Heretic" po raz kolejny udowadnia, że nic lepszego na razie nie wymyślono. Ogólna koncepcja gry pozostała bez zmian. Należy strzelać do wszystkiego co się rusza. Zmianie uległa czas i miejsce, w jakich działa bohater, a także on sam. Gracz obecnie wciela się w adepta sztuk magicznych, który krąży po zamczyskach nawiedzanych jedynie przez różnorakie kreatury. Zwalcza się je za pomocą nowego zestawu broni od rękawic nekromancera, poprzez smocze pazury, aż do piekielnej laski. Dostępny oręż ma, rzecz jasna, charakter magiczny. Gracz ma obecnie szerszy kąt widzenia na otoczenie, bo może także podnosić i opuszczać głowę. Wrażenia wizualne uległy znacznej poprawie. Na każdym kroku widoczna jest dbałość autorów o szczegóły. Otoczenie wydaje się mniej statyczne, dzięki wkomponowaniu w nie częściowo dynamicznych elementów, np. licznych pochodni z drgającymi płomieniami. Poza tym wszystkie elementy, które gracz może podnieść (a nie są bronią lub amunicją do niej), lewitują nad ziemią drgając przy tym jak żywe. Magia, potwory oraz szczególny sposób zarządzania znalezionymi przedmiotami z pewnością spowodują, że wiele osób dostrzeże w „Hereticu" podobieństwa do gier role-playing. Zebrane przedmioty przechowywane są w kieszeniach. Naraz uaktywniany jest jeden przedmiot. Pozwala to na jego szybkie użycie bez zaglądania do kieszeni.

A jest co zbierać! Księga mocy powoduje okresowe zwiększenie siły ognia każdej dostępnej broni. Skrzydła gniewu dadzą Ci możliwość lewitowania nad powierzchnią ziemi. Zastosowania pierścienia niewidzialności nie muszę wyjaśniać. Oczywiście nie wymieniłem tu wszystkich przedmiotów walających się po podłogach. Inteligencja wroga jest znaczna, więc nie powinniśmy dziwić się, gdy otrzymamy niespodziewany cios w plecy lub spadnie nam coś na głowę. Poszczególne poziomy są znacznie rozbudowane, czego skutkiem jest konieczność częstego zaglądania do mapy. Z tego powodu skutek naciśnięcia jakiegoś przycisku nierzadko pozostaje dla nas tajemnicą. Fakt ten może być lekko konfundujący, lecz ogólnie architektura w grze, mimo swej gęstości i zawikłania, cieszy oko. Teraz przykra (dla niektórych) wiadomość. Próba wpisania kodów z „Dooma", kończy się wyświetleniem napisów: w wersji pesymistycznej – „Próbujesz oszukiwać, eh? Więc giń!" lub w wersji optymistycznej – „Oszust – nie zasługujesz na żadną broń" (i tracisz cały swój oręż). Strona graficzna „Heretica" jest krokiem naprzód w stosunku do „Doomów". Jednak wpłynęło to na wymagania – min. 486 z 4 MB RAM. Nie oznacza to jednak, że na 386 gra nie będzie chodziła. Ciekawe dlaczego głównym wykonawcą „Heretica" jest firma Raven, a nie Id? Może dlatego, że mistrzowie zajęci są robieniem czegoś dużo lepszego. Czego Wam i sobie życzę.

■ **Mario**











SOCCER SUPERSTARS

Brytyjska firma Flair Software zajmuje się produkcją gier komputerowych chyba od niedawna. Świadczyć o tym może liczba tytułów opracowanych przez spółkę, że o bardziej wartościowych pozycjach już nie wspomnę. Wydawać by się zatem mogło, że doświadczenia innych firm zaprocentują u stawiającego dopiero pierwsze kroki, być może przyszłego rekina rynku gier komputerowych, świeżością pomysłów, rozwinięciem i ulepszeniem znanych już rozwiązań, doskonalszą techniką, podniesieniem poziomu jakości produkowanych gier powyżej uznanego już standardu. Okazuje się





jednak, że niekoniecznie. Tym bardziej, gdy mamy do czynienia z tak trudnym i dziewiczym wręcz tematem, jak piłka nożna. „Kick Off", „Sensible Soccer", „Goal", „Fifa International", „World Championship" – najwyraźniej możliwości tych programów okazały się niewystarczające, skoro trzeba było sięgnąć po tak niepowtarzalną i całkowicie autorską propozycję jak „Soccer Superstars".

Gra ta posiada z pewnością jedną (jeśli nie jedyną), za to jakże istotną zaletę – jest pełną melancholijnych wspomnień, romantyczną podróżą w czasie do zamierzchłej przeszłości, gdy na świecie oprócz piłki nożnej na komputer istniały jeszcze co najwyżej... dinozaury! Później już niestety dla „Soccer Superstars" miejsca nie widzę. W zakresie wyboru opcji program nie odbiega jeszcze od standardowych rozwiązań. Masz zatem możliwość gry z komputerem lub z innym graczem, możesz również rozegrać pojedynczy mecz lub uczestniczyć w mistrzostwach świata – w obu przypadkach do wyboru jest jedna z 32 narodowych jedenastek. Sterowanie odbywa się z klawiatury lub przy użyciu joysticka. Dodatkowo możesz także zmienić wielkość okna akcji (dla przyspieszenia działania programu), wybrać skład drużyny i zmienić jej ustawienie, zaś w przerwie meczu dokonywać niezbędnych zmian zawodników. Możesz natomiast zapomnieć o takich drobiazgach, jak wybór różnych rodzajów boiska, wpływ wiatru na grę, możliwość ustawiania dogrywek, spalonych, sterowania bramkarzem itp. bajerach. Sterowanie jest po prostu fatalne. Gracze najzwyczajniej w świecie ślizgają się po murawie, biegając zresztą po niej bez ładu i składu (po co komu formacje – naprawdę nie wiem!). Wpływ na zachowanie zawodników ogranicza się niemal wyłącznie do ruchów joystickiem w czterech podstawowych kierunkach, zaś wybór zawodnika aktywnego następuje ze zbyt dużym opóźnieniem. Podania są przypadkowe, strzelać można tylko przed siebie, co w praktyce umożliwia zdobywanie bramek jedynie po dobitkach. Nie ma mowy o jakimś przytrzymaniu piłki, podbiciu jej, podkręceniu, strzale głową, nożycami bądź piętką! Tak naprawdę zawodnikom dobrze wychodzi tylko jedno – wślizg. I o dziwo – praktycznie nie ma przy tym fauli, żółtych i czerwonych kartek, kontuzji i rzutów wolnych. Rzuty karne zdarzają się właściwie tylko po dogrywce, a rzuty rożne i rzuty z autu należą do rzadkości. Nie masz żadnego wpływu na wykop bramkarza lub wykonanie dowolnego stałego frag-



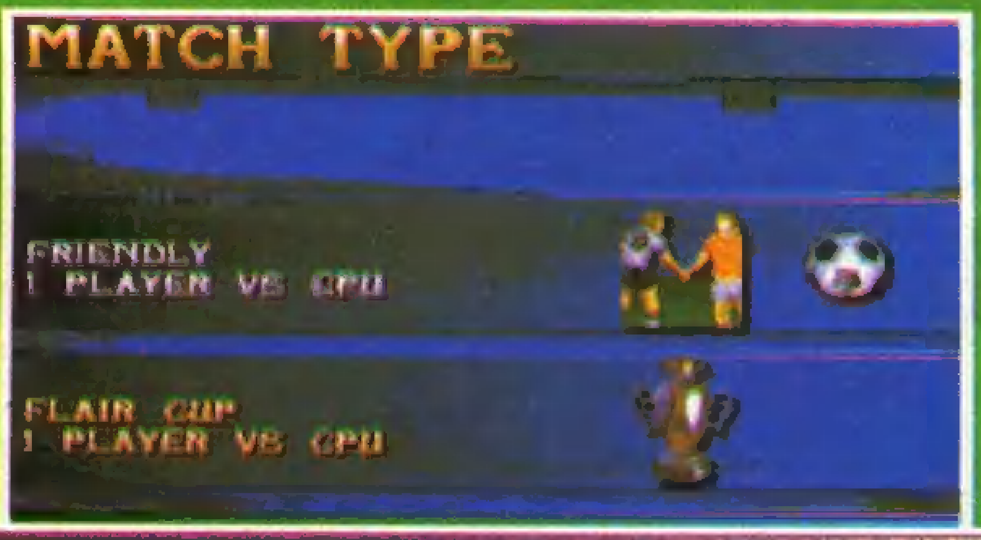
mentu gry. Nie udało mi się także zauważyć różnic w umiejętnościach poszczególnych zawodników, choć każdy z nich posiada inne parametry (szybkość, wytrzymałość, bramkostrzelność, umiejętność dryblingu). Przy tych wszystkich mankamentach maksymalnie 5-minutowy czas gry, brak powtórek oraz jakiejkolwiek statystyki wydają się niemal podarunkiem losu i wybawieniem od dodatkowych katuszy. Obrazu gry niestety nie poprawia także grafika. Ekran akcji widziany jest z boku, co jest bodaj najgorszym z możliwych rozwiązań. Z kolei odgłosy śpiewających kibiców byłyby całkiem niezłe, gdyby nie to, że nagrana wcześniej ścieżka dźwiękowa jest zaledwie kilkunastosekundowa i zupełnie nieadekwatna do tego, co dzieje się w danym momencie na boisku. Jednym słowem – dla wszystkich komputerofili – prawdziwy biały kruk! Poza nimi „Soccer Superstars" polecałbym jeszcze tym, którzy nie posiadając więcej niż 6 MB wolnego miejsca na dysku chcieliby poczuć zapach świeżo deptanej trawy bez wychodzenia z domu i bez sięgania po dowolną inną propozycję z tego



zakresu. Nie wiem – być może misją firmy Flair Software było udowodnienie wszystkim, że lepiej jest pobiegać za piłką samemu niż przeprowadzić zaledwie rozgrzewkę machając bez sensu joystickiem (może zresztą w tym celu do oryginalnego programu dołączona została prawdziwa futbolówka!). Jeśli tak – to brawa za koncepcję. Mnie bowiem „Soccer Superstars" przekonał do tej idei bez reszty!

■ DARKO

komputery: PC, AMIGA







RALLY CHAM



Brytyjska firma Flair Software swoimi ostatnimi propozycjami w stylu „Soccer Superstars", raczej nie zachęciła mnie do ponownego spotkania z jej kolejnymi produktami. Nic więc dziwnego, że moje nastawienie do „Rally Championships" było zdecydowanie negatywne i to na długo przed tym, zanim w ogóle uruchomiłem ten program na swoim Pececie. Na szczęście, tylko małpa podobno nie potrafi przyznać się do błędu (co jednak oznaczałoby, że ewolucja najwyraźniej nierównomiernie dotknęła poszczególne osobniki ludzkie),







dlatego też szczerze biję się teraz w piersi! „Rally Championships" to naprawdę zupełnie przyzwoita gierka, choć daleki jestem od opinii przytoczonej na okładce opakowania programu, a wyrażonej ponoć przez redakcję czasopisma PC Review, że „jest to najlepszy rajd samochodowy na komputerze w historii tego gatunku". Aż tak wyrozumiały dla najnowszego produktu spółki Flair Software to ja niestety nie jestem, choć muszę przyznać, że szczególnie na tle pozostałej oferty firmy jest to dzieło niemal wybitne!

„Rally Championships" jest typową grą zręcznościową, opartą jednak na najlepszych wzorcach. W tego rodzaju programach brak jest zazwyczaj bardziej rozbudowanych elementów symulacyjnych, jednak ich uwzględnienie niepotrzebnie komplikowałoby tylko sprawę. Program bowiem wyraźnie adresowany jest do konkretnego odbiorcy (głównie do młodszego pokolenia joystikowców), w związku z czym ma tylko jedno zadanie: bawić bez specjalnego zaangażowania umysłowego! Stąd maksymalnie uproszczona obsługa i sterowanie grą, schematyczne zadania, wreszcie konieczność „wyuczenia" nie zaś „wymyślenia" ich rozwiązania.

Program umożliwia uczestniczenie w rajdzie samochodowym, którego trasa biegnie przez różne rejony świata. W zmiennej pogodzie, zarówno w czasie dnia, jak i w nocy. Możesz zatem przemierzać zaśnieżone drogi mroźnej Skandynawii, pustynne bezdroża lub bezludne szlaki afrykańskiego buszu, pędzić ulicami francuskich lub południowo-azjatyckich miast, pokonywać niezbadane ścieżki tropikalnych lasów lub spadziste granie wyniosłych Alp. Pogoda może się zmieniać od śniegu i deszczu, poprzez mgłę, aż po pustynny skwar. Do wyboru masz jazdę próbną, której zadaniem jest zaznajomić Cię z obsługą samochodu oraz jego sterowaniem, pojedynczy rajd, w trakcie którego musisz zaliczyć 5 punktów kontrolnych na pięciu różnych trasach (z możliwością wyboru jednego z 4 stopni trudności), wreszcie pełne mistrzostwa świata, będące prawdziwym sprawdzianem Twoich umiejętności.

Zabawa polega na przejechaniu we właściwym czasie, wyznaczonego odcinka trasy, co wiąże się z odpowiednią premią finansową oraz oczywiście możliwością dalszego uczestniczenia w rajdzie. Pieniądze odgrywają zresztą w „Rally Championships" rolę podstawową. Bez nich możesz zapomnieć o jakichkolwiek sukcesach. Potrzebne są zarówno na dokonanie niezbędnych napraw uszkodzeń, jakich pojazd doznał w trakcie dodychczasowych etapów (zniszczenie samochodu ozna-





MPIONSHIPS



cza bowiem koniec marzeń o tytule mistrza kierownicy), zatankowanie paliwa, zakup odpowiedniego typu opon (w zależności od warunków atmosferycznych powinieneś umieć dobrać jeden z 3 rodzajów bieżnika), wreszcie na opłacenie jednego z 6 nawigatorów. Jeśli uda Ci się zebrać odpowiednią sumkę, możesz nawet wymienić swój stary, sfatygowany wóz na nowy, lepszy model. Do wyboru masz Peugeota 205 Rally, Opla Calibrę, Lancię Deltę, Forda Escorta Turbo, Toyotę Celicę i Porsche RS. Każdy z tych samochodów ma swoje indywidualne cechy, ogólnie jednak, im droższa gablota, tym łatwiej będzie Ci osiądnąć wyznaczony cel.

Sterowanie pojazdem nie jest zbyt skomplikowane i może odbywać się zarówno z klawiatury, jak i przy użyciu joysticka. Moim jednak zdaniem, całości rozwiązania nie przemyślano do końca. Dodawanie gazu wymaga nieustannego wciskania przycisku „Fire" (lub klawisza „Spacji"), zaś hamowanie i skręty są tak usytuowane na klawiaturze, że płynne zsynchronizowanie wszystkich tych elementów, szczególnie przy wchodzeniu w wiraże, jest dosyć trudne. Aż strach pomyśleć co by się działo, gdyby nie przewidziano w grze opcji automatycznej skrzyni biegów.

Na trasie, oprócz standardowych przeszkód, czekają na Ciebie różne typu „bonusy", których zebranie, choć wymaga nie lada zręczności i zwiększonej uwagi, znacznie może ułatwić wykonanie zadania. Można zatem zarobić dodatkowy czas (bardzo ważny po przekroczeniu wyznaczonego na danym odcinku limitu), paliwo, pieniądze, zmniejszenie uszkodzeń itp. dyrdymały.







Grafika i dźwięk programu nie budzą co prawda większych zastrzeżeń, nie dają jednak producentom z Flair Software powodów do dumy. Przy tej objętości, którą zajmuje gra (15 MB HD), naprawdę można dziś oczekiwać po niej znacznie więcej. Nie sposób także nie zauważyć innych, mniej lub bardziej znaczących, mankamentów „Rally Championships": bardzo wyśrubowane limity czasowe, potrzebne do zakwalifikowania się do następnego etapu i to nawet na najprostszym stopniu trudności; niewielka rola nawigatora, za którego usługi trzeba w końcu słono zapłacić; ciekawa jednak mało wygodna jazda w nocy (chyba, że trasę zna się już na pamięć); brak podczas rajdu innych pojazdów i uwzględnienia mechanizmu konkurencji z nimi; brak opcji standardowego zapisu i odtwarzania stanu gry oraz opcji umożliwiającej zabawę większej liczbie osób. Jednak szczególnie irytującym rozwiązaniem jest pozbawienie gracza możliwości wyświetlania mapki pokonywanej trasy, co bardzo utrudnia orientację w terenie i praktycznie uniemożliwia ustalenie położenia pojazdu w stosunku do czasu pozostałego jeszcze na przejechanie odcinka.

Cóż... „Rally Championships" choć zmienił na pewno moją opinię o spółce Flair Software, nie zmienił jednak przeświadczenia, że takie gry jak „Lotus", „Lombard Rally", „Crazy Cars" czy „Formula 1", pomimo upływu lat, wciąż są w stanie skutecznie konkurować z atakującą ich pozycje „wyścigową młodzieżą".

■ DARKO

Dystrybucja: MarkSoft (tel. 663-93-90)





DAWN PAT

Z pewnością każdy z Was słyszał przynajmniej o jednej z następujących gier: „Reach for the Skies" i „Overlord". Na dźwięk tych słów wielu miłośnikom symulacji lotniczych gwałtownie wzrasta poziom adrenaliny we krwi. Nic w tym dziwnego. Tytuły te można było znaleźć w wielu zestawieniach najlepszych gier komputerowych. Innym elementem łączącym te symulacje jest firma ROWAN Software – grupa programistów zamieszana w stworzenie tych gier. Ostatnim dzieckiem tego zespołu jest „Dawn Patrol". W stosunku do swoich poprzednich produkcji, gra ta jest powrotem do korzeni. Dzięki „Dawn Patrol" możemy zasiąść za sterami najsłynniejszych wielopłatowców walczących po stronach Aliantów i Niemców podczas I Wojny Światowej.





Gra zrealizowana jest pomysłowo. Zrobiona jest w formie księgi podzielonej tematycznie na trzy rozdziały:

– główne epizody I Wojny Światowej,
– asy lotnictwa,
– samoloty.

Wertując jej stronice możemy na przykład przeczytać notkę o jednym z wyczynów von Richthofena, a następnie spróbować wykonać tę misję wcielając się w postać barona. Alternatywą dla tego jest pilotowanie alianckiej maszyny i zestrzelenie Manfreda, a tym samym zmiana historii...

Jako że pilotowanie maszyn z minionej epoki jest znacznie łatwiejsze od sterowania nowoczesnego myśliwca, nacisk jest tu położony na akcję. Traci na tym trochę poziom symulacji. Natomiast zachowanie samolotu jest bardzo realistyczne, a widoki wielopłata z zewnątrz, mogą robić wrażenie. Grafika zrobiona jest odlotowo, zwłaszcza przy pracy w trybie SVGA (możliwy jest wybór VGA/SVGA).

Ogólnie rzecz biorąc, gra na pewno znajdzie liczne grono zwolenników, choć jestem przekonany, że wielu miłośników symulacji ma prawo odczuwać pewien niedosyt, głównie ze względu na walory symulacyjne. Choć jeśli brać to „na wagę" – chodzi o liczbę klawiszy zaangażowanych do obsługi gry – program ten jest jednym z najbardziej rozbudowanych symulatorów. Poniżej zamieszczamy wykaz klawiszy sterujących.



KLAWIATURA PODSTAWOWA

ESC – Powrót do kokpitu z dowolnego widoku zewnętrznego.
F1 – Zbliżenie (ALT+F1 – Oddalenie).
F2 – Obrót kamery zewnętrznej w pionie.
F3 – Obrót kamery zewnętrznej w poziomie.
F4 – Widok „śledzący" samolotu z tyłu (niemożliwe użycie klawiszy F2 i F3.
F5 – Widok zewnętrzny (kamera nieruchomo zawieszona w jednym punkcie).
F6 – Widok zewnętrzny (kamera wznosi się lub opada wraz z samolotem).
F7 – Widok z satelity.
F8 – Obserwacja uchwyconego przeciwnika z zewnątrz maszyny.
F9 – Obserwacja uchwyconego przeciwnika z wnętrza maszyny.
F10 – Menu konfiguracji.
1 – Zwiększenie czułości klawiatury na zmiany w trakcie sterowania samolotem (1-3).
2 – Zmniejszenie czułości klawiatury na zmiany w trakcie sterowania samolotem (1-3).
5 – Widok do tyłu z wnętrza kabiny pilota.
6 – Widok w lewo z wnętrza kabiny pilota.
7 – Widok na wprost z wnętrza kabiny.
8 – Widok w prawo z wnętrza kabiny pilota.
9 – Widok do tyłu z wnętrza kabiny pilota.

ROL



0 – Powrót do kokpitu z dowolnego widoku zewnętrznego.

* – Zmniejszenie obrotów silnika w sposób płynny.

+ – Zwiększenie obrotów silnika w sposób płynny.

BACKSPACE – Uchwycenie i widok najbliższego samolotu przeciwnika z wnętrza kabiny pilota.

ENTER – Uchwycenie i widok najbliższego samolotu przeciwnika z zewnątrz Twojego samolotu.

TAB – Przyspieszenie upływu czasu (powrót dowolnym klawiszem).

Q – Przełączenie pomiędzy widokiem z kamery zawieszonej nieruchomo w jednym punkcie i z kamery ruchomej.

W – Hamulce kołowe.

R – Zmniejszenie wartości obrotu dla klawiszy F2 i F3.

T – Automatyczne strzelanie z działka (tylko w opcji „Autopilota").

U – Ponowne uruchomienie zaciętego działka pokładowego.

[– Widok działka pokładowego.

] – Widok przyrządów pokładowych.

P – Pauza.

A – Uruchomienie opcji „Autopilota".

S – Włączenie/wyłączenie odgłosów silnika.

J – Zwiększenie szybkości wyrzucania pocisków przez działko.

K – Zmniejszenie szybkości wyrzucania pocisków przez działko.

; – Cofanie się po kolejnych punktach kontrolnych.

' – Posuwanie się do przodu po kolejnych punktach kontrolnych.

Z – Włączenie widoku trafionego przez Ciebie celu.

X – Widok z kamery „umieszczonej" na wystrzeliwanych z działka pociskach.

V – Włączenie nagrywania akcji „na wideo".

B – Hamulce powietrzne.

M – Mapa.

, – Zmniejszenie obrotów silnika do zera.

. – Zwiększenie obrotów silnika do wartości maksymalnej.

SPACE – Fire.

ALT + KLAWIATURA PODSTAWOWA

ALT+F1 – Oddalenie.

ALT+F2 – Obrót kamery zewnętrznej w pionie odwrotnie do kierunku F2.

ALT+F3 – Obrót kamery zewnętrznej w poziomie odwrotnie do kierunku F3.

ALT+F5 – Widok na zewnętrz kokpitu (kamera nieruchomo zawieszona w jednym punkcie).

ALT+F6 – Widok na zewnątrz kokpitu (kamera wznosi się lub opada wraz z samolotem).

ALT+F7 – Widok na dół z samolotu.

ALT+F8 – Widok z przodu Twojego samolotu na aktualny punkt obserwacyjny.

ALT+F9 – Widok z aktualnego punktu obserwacyjnego na Twój samolot.

ALT+F10 – Spowolnienie upływu czasu.

ALT+R – Zwiększenie wartości obrotu dla klawiszy F2 i F3.

ALT+D – Automatyczny wybór poziomu ilości szczegółów odpowiedni do szybkości Twego komputera.

ALT+F – Wybór następnego najbliższego punktu obserwacyjnego.

ALT+X – Zakończenie misji.



SHIFT + KLAWIATURA NUMERYCZNA

SHIFT – – Zmniejszenie obrotów silnika w sposób płynny.

SHIFT + – Zwiększenie obrotów silnika w sposób płynny.

SHIFT+9 – Widok samolotu Twojego partnera.

SHIFT+8,4,6,2 – Widok w odpowiednich kierunkach.

KLAWIATURA NUMERYCZNA

END(1) – Pełny przechył samolotu w lewo.

PG DAWN(3) – Pełny przechył samolotu w prawo.

INSERT(0) – Stopniowy przechył samolotu w lewo.

DELETE(.) – Stopniowy przechył samolotu w prawo.

KLAWISZ KIERUNKOWY DO GÓRY(8) – Wznoszenie samolotu.

KLAWISZ KIERUNKOWY W LEWO(4) – Skręt samolotu w lewo.

KLAWISZ KIERUNKOWY W PRAWO(6) – Skręt samolotu w prawo.

KLAWISZ KIERUNKOWY DO DOŁU(2) – Opadanie samolotu.

* – Zmniejszenie obrotów silnika o stałą wartość.

+ – Zwiększenie obrotów silnika o stałą wartość.

CTRL + KLAWIATURA PODSTAWOWA

CTRL+F1 – Skasowanie zbliżenia.

CTRL+F2 – Skasowanie ustawienia wartości kąta patrzenia w pionie.

CTRL+F3 – Skasowanie ustawienia wartości kąta patrzenia w poziomie.

CTRL+F10 – Przyspieszenie upływu czasu.

CTRL+R – Skasowanie wartości obrotu dla F2 i F3 oraz kąta patrzenia.

CTRL+D – Przełączenie na wyświetlanie szczegółów w 3D.

CTRL+F – Skasowanie widoku z nieruchomej kamery dla najbliższego punktu widokowego.

CTRL+V – Wyłączenie nagrywania akcji „na wideo".

SHIFT + KLAWIATURA PODSTAWOWA

SHIFT+ESC – Powrót do widoku Twojego samolotu z zachowaniem ostatniego punktu widokowego.

SHIFT+F2 – Widok wystrzelonego pocisku.

SHIFT+F3 – Widok najbliższego samolotu partnera.

SHIFT+F4 – Widok najbliższego samolotu wroga.

SHIFT+F5 – Widok obiektu wyznaczonego jako cel ataku, zgodnie z komunikatem wyświetlanym na ekranie.

SHIFT+F7 – Widok obiektu o którym mówił ostatni komunikat.

SHIFT+F8 – Widok aktualnie wyznaczonego celu naziemnego.

SHIFT+F9 – Widok najbliższego z możliwych celów naziemnych.

SHIFT – – Zmniejszenie obrotów silnika o stałą wartość.

SHIFT + – Zwiększenie obrotów silnika o stałą wartość.

SHIFT+TAB – Maksymalne przyspieszenie upływu czasu.

SHIFT+F – Przełączenie między stałym a ruchomym ustawieniem kamery w punktach widokowych.

SHIFT+; – Informacja o pozycji (baza, samolot wroga, widok zewnętrzny itp).

■ **Mariusz i Darko**

Komputer: PC
Sprzedaż: CMR DIGITAL



Nowa Polska Przygodówka !

TEENAGENT



„Teenagent" to nowa gra firmy METROPOLIS Software House. Firma METROPOLIS mniej więcej rok temu wydała grę „Tajemnica statuetki". Nie ukrywam, że gra ta wzbudziła we mnie uczucia ambiwalentne (podobne tym, jakich doznaje się, gdy np. nasz najlepszy przyjaciel odbije nam, nieco uciążliwą już i jakby opatrzoną dziewczynę). Nieruchome zdjęcia, brak bohatera na ekranie, kiepskie dźwięki... za to sporo niezłego dowcipu. W Polsce gra miała szansę się przyjąć. Jej główną zaletą był polski tekst, wobec czego wielu ludzi, z powodu braku znajomości języka angielskiego skazanych na zręcznościówki, powitało ją z niekłamaną radością. Poza tym, w porównaniu z tym co pojawiało się na rynku wcześniej (po polsku, oczywiście), „Tajemnica statuetki" i tak była najlepsza (chodzi rzecz jasna o PC, gdyż na Amigę mieliśmy już kilka dobrych gier). Obecnie chłopcy z „Metropolis" zrobili grę, która ma duże szanse konkurować również z grami zachodnimi.



„TEEANAGENT" ma grafikę rysunkową, bohatera widać na ekranie, INVENTORY w opracowaniu graficznym (zawarte w nim przedmioty są niekiedy ruchome!) oraz normalną (i całkiem niezłą) ścieżkę dźwiękową. Jednym słowem prawie Zachód. Jeżeli ta gra się dobrze sprzeda (a wierzę, że tak) i twórcy jeszcze raz dobrze ulokują gotówkę – to będziemy mieli hita. Tyle o stronie technicznej. Zajmijmy się samą grą. Sporo w niej autentycznego i przedniej marki humoru. O ile w innych przygodówkach z dowcipami mamy do czynienia nader rzadko (niekiedy w minimalnych wręcz ilościach (wyjątek: gry firmy LUCAS ARTS), to grając w „TEENAGENTA" zdrowo się pośmiejecie.

Inspiratorzy gry znani są z przewrotnego poczucia humoru, które nieraz klną gorzko okoliczni domokrążcy, dostawcy mleka i komiwojażerowie. Nie spieszcie się zatem, tylko czytajcie smakowite tekściki. Zresztą, sami zobaczycie.

Jest mianowicie tak... Ze wszystkich banków zaczyna znikać forsa, co można zaobserwować na załączonym obrazku animacji. Nikt nie umie zgadnąć, jak to się dzieje. Ponieważ tonący brzydko się chwyta(?), tajna agencja rządowa RGB, której zlecono rozwikłanie zagadki, prosi wróżkę (dobrze widzisz, wcale Cię gały nie mylą), aby do wykonania kolejnej misji wybrała człowieka z książki telefonicznej. Cóż, skoro zawiedli renomowani agenci... Ten Homo Novus miałby rozwiązać zagadkę. Agencja liczy na jego niekonwencjonalne podejście do sprawy. Wybór wróżki pada na Ciebie... Który to już raz...

Po krótkiej rozmowie z szefem zgadzasz się współpracować. Nie masz zresztą wyboru, nie po to kupowałeś grę, by teraz pękać. Zostajesz wysłany do obozu treningowego na krótkie przeszkolenie.



JAK GRAĆ

Część pierwsza:
Obóz treningowy, czyli dom wariatów.

Zaczynasz przy bramie. Strażnikowi pokaż przepustkę. Zaczytany żołdak pozwoli Ci przejść i każe zameldować się u kapitana. Ruszaj w prawo. Wejdź do biura kapitana. Trep jest człowiekiem konkretnym. Mówi, że czekają Cię trzy testy, które musisz zaliczyć. Nie ma lekko, chlebek po sześć pięćdziesiąt.

Pierwszy test polega na wydostaniu się z karceru. Bez dalszych wyjaśnień pakują Cię do mamra. Z łóżka wyciągnij sprężynę. Uwieś się na żarówce. Żarówka zostanie Ci w łapie, a kabel upadnie na podłogę. Krzycz przez kraty tak długo, aż zupak da Ci michę z żarciem. Włóż końcówkę kabla do miski i przełącz włącznik obok drzwi. Krzyknij przez kraty, że skończyłeś jeść. Kapitan się mocno doładuje i na utrwalanie pierza do fryzjera nie będzie musiał zaglądać przez dłuuugi czas. Ty zaś zdałeś pierwszy test.

Drugi test polega na wyciągnięciu ze związanego kapitana hasła, którego ów za żadną cenę nie chce zdradzić. Godzi się rzec, że trep gotów jest do poświęceń i bynajmniej się nie oszczędza. Możesz używać wszelkich sposobów. Nie będziesz go przecie bił czy kopał, zażyjemy upierdliwca fortelem. Wyjdź z biura i przejdź





w lewo. Urwij trawę rosnącą koło muru. Połóż sprężynę (tę z karceru) na twardej ziemi i z jej pomocą przeskocz przez mur. Bohater automatycznie weźmie leżącą po drugiej stronie murku saperkę. Wróć do kapitana i połaskocz go trawą. Z kieszeni wypadnie mu rambo-nóż. Wyjdź z kwatery kapitana i udaj się do góry, obok namiotu. Nożem przetnij ogrodzenie, saperką zaś wykop tajemniczy przedmiot (okaże się nim kalejdoskop). Idź do bramy wyjściowej. Daj strażnikowi kalejdoskop, a w zamian dostaniesz „Tydzień Żołnierza".

Jest to dość szczególne pisemko, niezwykle popularne wśród mundurowych. Wróć do kapitana i pokaż mu gazetę. Trep pęknie. Powie Ci hasło i oznajmi, że jeżeli przekażesz je barmanowi, ten wyjawi Ci, na czym polega trzeci test.

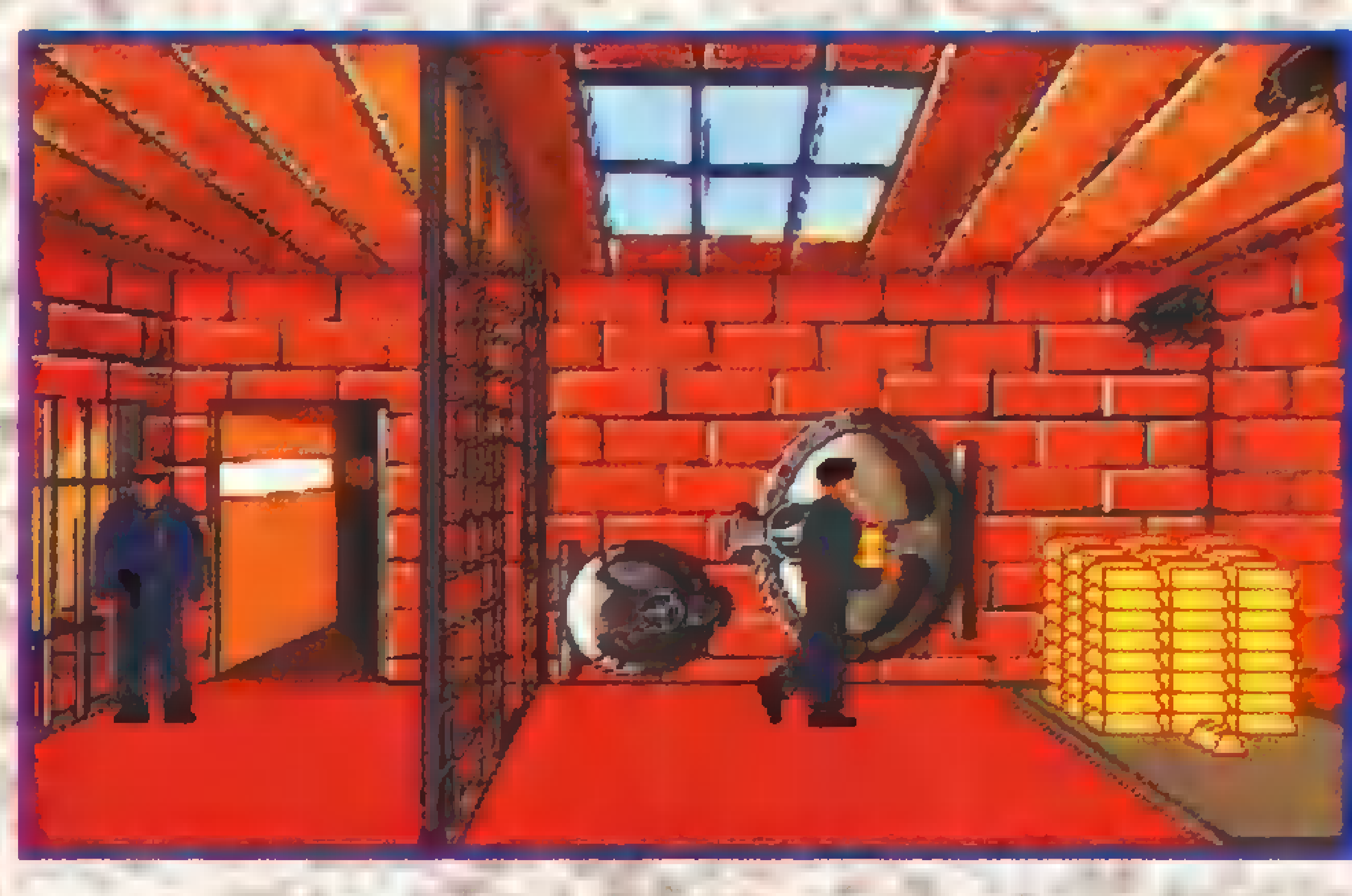
Akcja automatycznie przeniesie się do baru. Porozmawiaj z barmanem. Tępy mieszacz mocnych wód wyjaśni Ci, że trzeci test polega na odnalezieniu kapitana (lubiącego jak widać infantylne



zabawy), zapewni Cię też, że służbisty trep dał już pewnie nogę. Ponadto wręczy Ci kubek kawy. Kawę wypijasz, zostaje kubek. Ze stołu weź resztki jedzenia i wyjdź z kantyny. Ze śmietnika na zewnątrz wydobądź linę. Skocz do strażnika, który gapi się w kalejdoskop i zabierz mu granat. Idź do biura kapitana. Jako rzekł barman – po kapitanie ani śladu.

Przywiąż linkę do granatu i spróbuj wysadzić szufladę w biurku. Próba powiedzie się, z ujemnym skutkiem dla Ciebie. Z rozwalonej szuflady wydostań pigułki nasenne (to trochę dziwne, wszak zupak o psychice rozwielitki powinien mieć sen tak głęboki, jak dźwięk dzwonu z wieży Notre Dame). Wyjdź i idź w lewo, potem udaj się górną ścieżką.

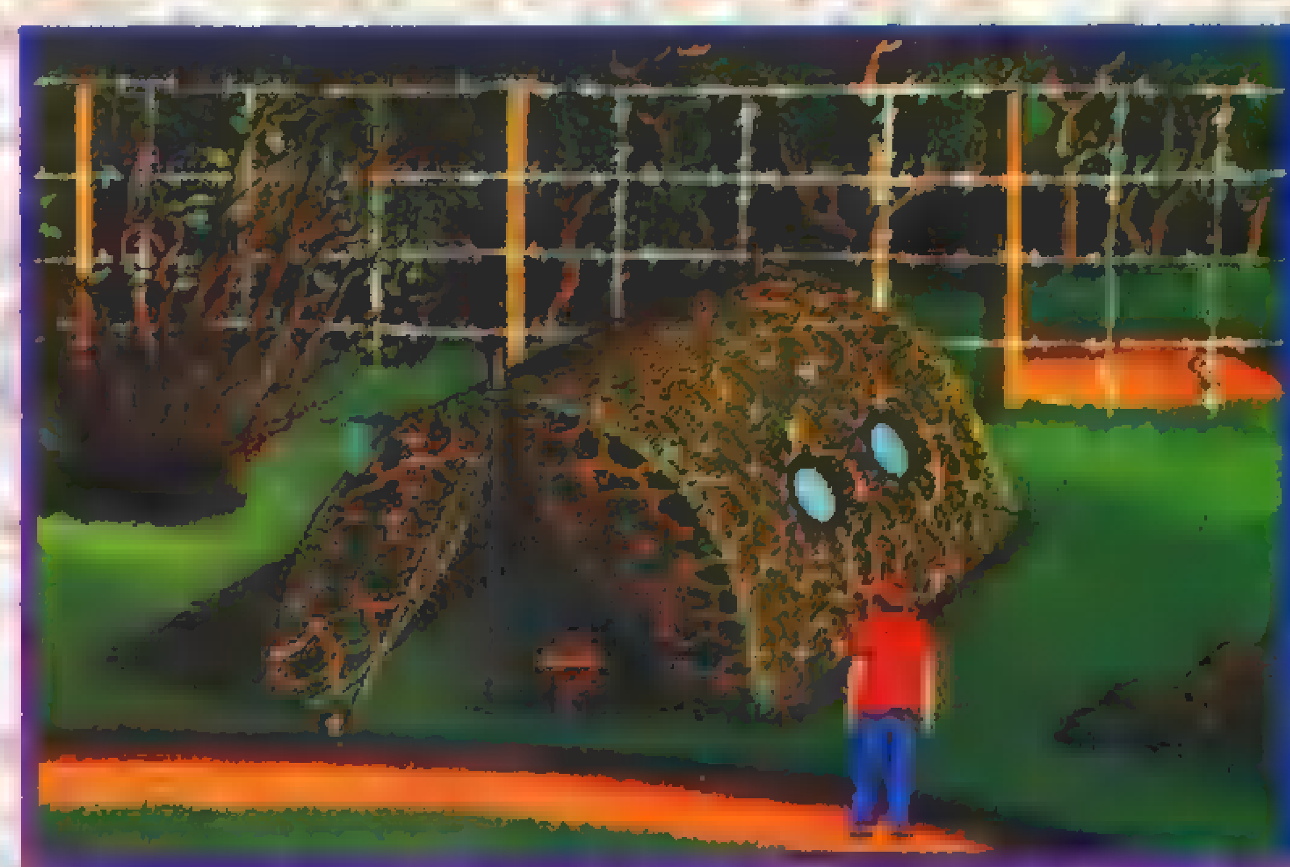
Zmieszaj resztki jedzenia z pigułkami i połóż je na palu. Ptaszyna się ućpa i padnie jak trup. Weź ptaszę i wdrap się na pal. Kiedy wylądujesz w błocie, nabierz go trochę do kubka. Wyjdź z błota i wróć do kantyny. Ptaszka puść na radio. Ptaszek przekręci antenę, radio przestanie odbierać, a barman zacznie przy nim majstrować (bez większego skutku zresztą, nastrojenie radia wymaga jednak pewnych zdolności intelektualnych). Podmień kubek barmana na ten Twój – z błotem. Potem zapytaj typa, czy nie jest spragniony. Barman łyknie sobie błota i padnie jak posłaniec spod Maratonu. Ty, nie mieszkając, udaj się przez drzwi po lewej, do tajemniczego pomieszczenia, do którego dostępu bronił Ci do tej pory barman. Kapitan – jak niemal każdy żołnierz zawodowy – myśli w sposób wzruszająco schematyczny. Wetknij palec w mrugającą dziurkę. Z beczki, niczym diabełek z pudełka, wyskoczy poszukiwany – też byś wyskoczył po takim kuksię w brew...



Rozcierając oko zupak stwierdzi, że zdałeś test. Wylądujesz z powrotem u szefa RGB, który nawet nie spodziewa się, że zdasz. Szybciej niż Bennet Stanleya do Afryki wysyła Cię do małej wioski, gdzie mieszka niejaki Jan Ciągwa (ukłony dla erudycji autorów, mało kto pamięta dziś to opowiadanie), który ostatnio ma strasznie dużo gotówki, podczas gdy przedtem raczej tym nie grzeszył. Rzecz trzeba sprawdzić.

Część druga:
Wioska, czyli tam, gdzie diabeł nie może...

Zaczynasz nad jeziorem. Z łodzi weź złamane wiosło. Przejdź w dół. Znajdziesz się przed domem, gdzie jakiś małolat z uporem godnym lepszej sprawy usiłuje wrzucić piłkę do kosza. Niestety, nie bardzo mu to wychodzi, bo kosz jest krztynę za wysoko. Otwórz



drzwi samochodu. Dźwigienką znajdującą się w samochodzie zwolnij zatrzask bagażnika. Z bagażnika weź skrzynkę z narzędziami (znajdziesz w niej klucz do nakrętek i podnośnik). Poluzuj kluczem śrubę mocującą kosz, uradowany szczeniak w końcu trafi do kosza i zawoła dziadka. Obydwaj gdzieś pojadą – pewnie na zakupy, aby konsumpcyjnym szaleństwem uczcić trafienie w kosz... Wejdź do domku i weź strzelbę oraz wiatraczek. Z szuflady weź chusteczkę. Wyjdź na zewnątrz. Przejdź do góry, na pole. Obejrzyj kurę (nie jest to niestety gra, którą zalecałbym zatwardziałym zwolennikom walki o prawa zwierząt), kopnij ją i weź pióro, które zgubi urażona przedstawicielka drobiu domowego. Strzelbą wypłosz wrony, dręczące stracha. Dostawszy się do stracha, możesz wziąć mu okulary i płetwy. Weź sierp i zepsute grabie leżące na łące. Ze stogu siana wyciągnij igłę (a cóżby innego, u licha!). Wróć nad jezioro.

Naostrz sierp o kołowrót przy studni. Idź w dół, w prawo i w dół. Podnośnikiem dźwignij skałę. Weź kość leżącą pod skałą, sierpem zaś zetnij krzak. W jaskini nie masz na razie niczego do roboty. Idź w prawo. Psu daj kość, wdzięczny za traktament pozwoli Ci wejść do piwnicy

przez klapę. W piwnicy jest ciemno, jak... za koszulą u pijącego czarną kawę Murzyna. Spróbuj wziąć łopatę. Chłopak wystrzeli z powrotem na zewnątrz, bo zobaczy... pająka. Zatrzaśnij klapę. Wstrząs poruszy ścianami. Otwórz klapę ponownie i zejdź na dół. Okaże się, iż gips zaklejający włącznik piwnicznego oświetlenia, odpadł. Możesz włączyć światło. Pająk zmyje się, a Ty weź łopatę i wyłaź na zewnątrz.



Za pomocą wiatraczka osusz wiszące przed domkiem pranie. Wejdź do domku i powiadom o tym starszą panią. Babcia zbierze pranie. Wyjdź na zewnątrz i weź linkę, na której wisiało pranie. Idź trzykrotnie w lewo i wejdź do leśniczówki. Z półki zabierz nadgryziony zębem czasu serek, zaś z podłogi piłę tarczową. Wyjdź z domku. Idź w dół i w prawo. Znajdziesz się przed posiadłością. Idź prawą dolną ścieżką. Teraz z powrotem w lewo. Poczekaj aż strażnik zacznie pociągać z butelczyny (picie na służbie to kardynalny grzech wszelkich stróżów) i krzyknij do niego. Wystraszony cieć upuści butelkę. Weź ją i dolej whisky do piły tarczowej. Idź prawą dolną ścieżką. Weź kamyk z ziemi i idź w prawo.

Pod dziką rośliną znajdziesz dziki ziemniak (ale niespodzianka!). Pijaną piłą utnij kawałek gałęzi i weź go. Używając superkleju przyłącz gałąź do wiosła, tym samym je naprawiając. Idź nad jezioro. Używając wiosła i łódki dostań się na wysepkę, na której zerwij dwa kwiaty. Wracaj na stały ląd. Połącz maskę do nurkowania z płetwami i,



korzystając z uzyskanego zestawu do nurkowania, zanurkuj w jeziorze. Szybko weź kotwiczkę znajdującą się koło steru łodzi. Jeżeli się zagapisz, to bohater nie weźmie kotwiczki, bo zabraknie mu powietrza. Idź pod prawą ścianę posiadłości. Połącz linę z kotwiczką. Posłużywszy się tak uzyskanym sprzętem do wspinaczki, wespnij się na mur. Niestety kotwiczka zahaczy o frak jakiegoś strażnika, którego podniesiesz do góry i na dodatek upuścisz (na jego własne życzenie).

Pierwszą próbę dostania się do posiadłości masz z głowy. Idź do domku, pod którym siedzi pies, i wejdź do środka. Pogadaj z dziewczyną. Przedstawi się imieniem Ania. Ponieważ bohater nie ma szczęścia do kobiet, trzeba mu pomóc. Daj dziewczynie kwiatek. Pogawędka z dziewczyną Ci nie wychodzi, spróbuj zatem z babcią. Daj jej drugi kwiatek. Babunia, wzruszona niczym poduszka, pozwoli Ci wziąć miotełkę ze stolika. Wyjdź na zewnątrz. Wróć do leśniczówki. Posprzątaj miotełką w kominku. Sadzą z miotełki pomaluj ziemniak.



Udaj się pod prawą ścianę posiadłości. Spróbuj wdrapać się na drzewo. Niestety, coś Cię połaskocze. Wrzuć ziemniak – granat do dziupli. Granat to niezła rozrywka, a rozbawiony do rozpuku ptak odleci. Wdrap się na drzewo. Niestety, ostatnia gałąź okaże za krótka i spadniesz z hukiem na ziemię. Znowu Ci się nie udało. Idź do strażnika. Nudź go tak długo, aż da Ci ciastko. Weź celofan leżący na ziemi. Wróć do leśniczówki. Przepchnij ciastko przez otwór w kształcie serduszka. Powstałe serduszko owiń w celofan. Wyjdź z chatki. Wracaj do Ani. Daj jej ciastko. W zamian dostaniesz wstążkę. Napraw nią (wstążką, a nie Anią) grabie. Idź przed leśniczówkę. Gadaj z wiewiórką tak długo, aż rzuci orzech w trawę. Grabiami przeczesz trawę i weź znaleziony orzech. Wracaj do domku Ani. Na stole stoi miska ze sztucznymi owocami. Podmień orzech na sztuczne jabłko. Idź przed lewą ścianę posiadłości. Chodzi tu jeż, z szyszką na grzbiecie (coś mu się chyba pokręciło!). Wymień z jeżem jabłko na szyszkę. Do szyszki, za pomocą kleju, przymocuj piórko i igłę. Uzyskasz strzałkę. Idź w lewo i skieruj się w lewą górną ścieżkę. Strzałką ciśnij w gniazdo os. Pocisk przebije gniazdo, z którego wyleje się miód. Zwabiony zapachem niedźwiedź odciągnie osy, a Ty właź przez klapę. Niestety i tym razem Ci się nie uda. Wracaj na pole. Zatkaj mysią dziurę chusteczką i daj myszy ser. Mysz zwęszy podstęp i zwieje do nory, ale wpadnie w chusteczkę. Weź z nory chusteczkę z myszą w środku. Wracaj do jaskini i właź do środka. W otwór wepchnij mysz, dziurę zapchaj kamieniem, a kamień umocuj superklejem. Mysz zwieje inną drogą (dużego wyboru nie miała) po drodze wypychając kawałek złota. Weź go i wyjdź z jaskini.

Idź pod lewą ścianę posiadłości. Spróbuj przekopać się pod murem za pomocą łopaty. Niestety, zamiast dostać się do posiadłości, trafisz na ropę, która na dodatek szybko się skończy. Znowu dałeś ciałka, przepraszam siana. Zdenerwowany Twą natarczywością Ciągwa wyjdzie przed posiadłość. Idź w lewo i pogadaj z nim. Ciągwa będzie chciał się dowiedzieć, dlaczego chcesz dostać się do jego posiadłości: w końcu zostawi Ci trochę szmalu i się zmyje. Spróbuj przekupić złotem strażnika. Cham złoto weźmie, a Ciebie nie wpuści. Życie bywa brutalne. Weź banknot i przeczytaj znajdującą się na nim notkę. Pokaż banknot Annie. Okaże się że Ciągwa chciał sobie kupić dziewczynę. Wkurzony tym bohater rozwali strażnika przy bramie i wejdzie do posiadłości.

W tym miejscu przerywamy nasz opis, aby dać Wam szansę samodzielnego ukończenia tej świetnej gierki. Jeśli jednak nie podołacie temu zadaniu, to już za miesiąc, znajdziecie dokończenie rozwiązania gry „Teenagent". Życzę przyjemnej zabawy, a do końca zostało już naprawdę niewiele!

■ **Patryk Sawicki**

komputery: PC
dystrybucja: METROPOLIS
tel. (0-76) 478-581



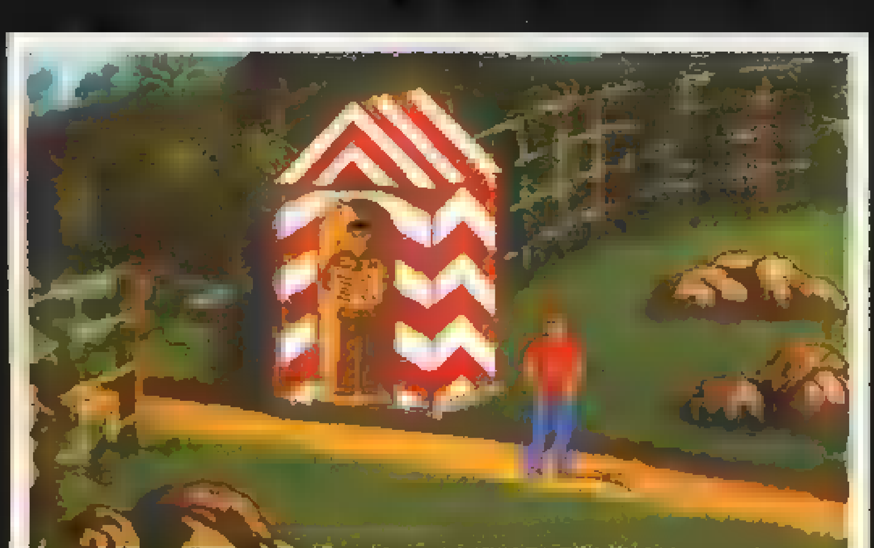
Twórcy „Tajemnicy Statuetki" milczeli przez ponad rok. Przekonaj się dlaczego.

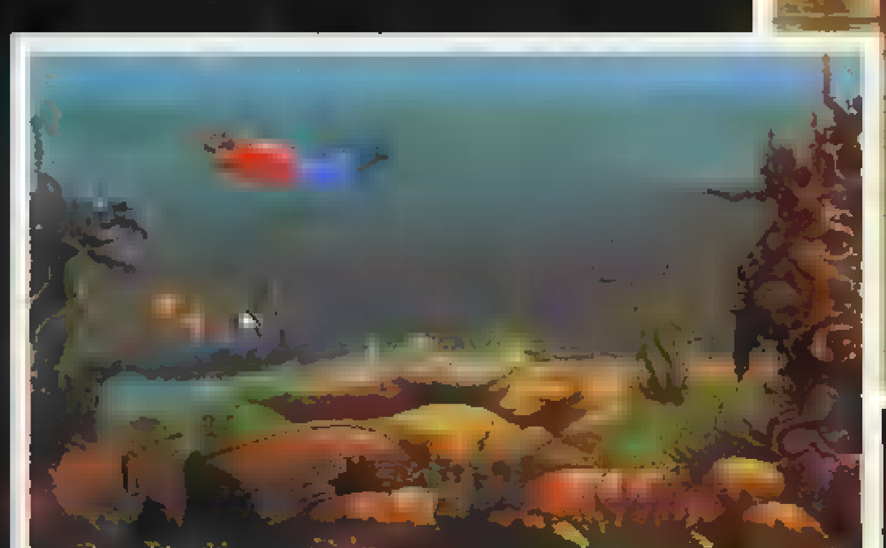
TEENAGENT

RJeżeli w środku lata dwóch facetów w płaszczach przeciwdeszczowych i kapeluszach nasuniętych na oczy porywa Cię bezceremonialnie sprzed akademika, to dzień naprawdę zapowiada się ciekawie...

- ★ *20 tysięcy klatek animacji*
- ★ *tła rysowane ręcznie przez zawodowego grafika A. Dobrzyńskiego*
- ★ *samplowane efekty dźwiękowe*
- ★ *wielokanałowa digitizowana muzyka*
- ★ *rotoscoping i inne efekty specjalne*
- ★ *2145 kilogramów humoru*
- ★ *dynamiczne cieniowanie i skalowanie*
- ★ *sensacyjna intryga*
- ★ *niespodzianka w pudełku*









Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 49 zł (490.000 s. zł) i zawiera VAT oraz koszty przesyłki. Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych. Zamówienia listowne, telefoniczne lub faxem.

METROPOLIS software house

METROPOLIS Software House
ul. Marii Skłodowskiej – Curie 92, pokój 432
59 – 300 LUBLIN
tel. (0–76) 478–581
fax (0–76) 478–582

Wymagania: PC 286/386/486/Pentium, MS DOS 5.0 lub nowszy, dysk twardy, grafika VGA/SVGA © 1995 Metropolis Software House. All rights reserved.



DEATH

Z produkcji CD-Romowych, miłośnikom gier przygodowych polecam grę „Death Gate". Co jest w niej niezwykłego i co sprawia, że należałoby zwrócić na nią szczególną uwagę?...

Jak to w produkcjach rozpowszechnianych na nośnikach takich jak krążki stało się już standardem, gra ta ma tak zwany full talking. Oznacza to, że kwestie wypowiadane przez bohaterów prócz tego, że są widoczne w postaci tekstu na ekranie, są także słyszalne przez głośniki zainstalowanej w naszym komputerze karty dźwiękowej. Nad udźwiękowieniem tej gry pracowało około czterdziestu profesjonalnych aktorów. Grafice także nie można zbyt wiele zarzucić. Podczas instalacji program pyta się nas czy ma na dysku zainstalować wersję z grafiką VGA czy SVGA. W tym drugim przypadku wymagana jest karta graficzna, zgodna ze standardem VESA na poziomie sprzętowym lub programowym. Mój sprzęt niestety nie spełniał tego warunku, więc obok tekstu zamieszczone są screeny tylko z wersji VGA. Lecz nawet w „gorszym" trybie grafika jest na wysokim poziomie, szczególnie jeżeli chodzi o animacje oddzielające poszczególne epizody podczas gry. Wygląd występujących postaci, a zwłaszcza ich ubiór, zasługują na szczególne wyróżnienie. Gracz ma wrażenie uczestniczenia w filmie kostiumowym. Powiększa to dodatkowo atmosferę realizmu akcji, w którą wprowadza nas „Brama Śmierci". Sterowanie poczynaniami bohatera jest proste – podobne do tego znanego z „Eye of the Beholder". Większą część ekranu zajmuje okno, przedstawiające obraz danej lokacji widziany Twoimi oczami. Poruszasz się, naciskając na jedną z podświetlonych strzałek „róży wiatrów", która znajduje się w lewym dolnym rogu. Obok niej, pod „oknem widokowym", przedstawiona jest zawartość Twoich kieszeni. Używasz przedmiotów wpierw wskazując na nie, a później wybierając odpowiednią komendę. Na wspomnienie zasługuje mapa podobna do tej z „Dooma", to znaczy możemy ujrzeć na niej miejsca, w których przynajmniej raz byliśmy. Lokacje te przedstawione są w postaci miniaturki obrazu, który widzimy „oczyma" przebywającego w tymże miejscu bohatera. Na pochwałę zasługuje również prosty system rzucania czarów. Widać na przykładzie tej gry, że czasy żmudnego układania runów w odpowiedniej kolejności, by uzyskać żądane zaklęcie, powoli odchodzą w niepamięć. Przejdźmy teraz do tego co stanowi o sukcesie tego typu gry. Fabuła „Death Gate" potrafi wciągnąć szczególnie miłośników fantasy. Gra ta, stworzona przez firmę Legend Entertainment Company, została oparta na powieściach Margaret Weis i Tracy Hickman. Ale teraz do rzeczy.

Dwa tysiące lat przed rozpoczęciem Twojej misji, zgromadzenie Sartanów podzieliło świat na pięć domen. Jedną z nich było koszmarne więzienie zwane Labiryntem i do niego była wtrącona rasa Patrynów, Twoich przodków. Miejsce to zawsze nazywałeś domem i wszystkim, czego przez ten czas chciałeś, to wyrwać się z niego. Twoje imię to Haplo i jesteś Patrynem. Nie tak dawno, Lord Xar, najpotężniejszy patryński czarownik, przedarł się przez Ostateczną Bramę Labiryntu. Robiąc to wytyczył drogę innym. Ciągle była ona trudna, lecz nie niemożliwa do przejścia. Ty zdecydowałeś się podążyć tym traktem. U kresu Twej wędrówki stały połączone siły labiryntu. Sam nigdy nie przetrwałbyś tej walki. Wtedy pojawił się Lord Xar i z jego pomocą udało Ci się przedostać przez Ostateczną Bramę. Wtedy nastąpiła ciemność.

Grę rozpoczynasz stojąc przed Lordem Xarem. Porozmawiaj z nim, a uzyskasz parę niezbędnych informacji. Podczas swojej ostatniej ekspedycji odniosłeś parę poważnych ran. Heart-run, symbol wytatuowany wokół Twego serca był złamany, gdy Lord Cię znalazł. Jest on źródłem mocy Patrynów. Gdy staje się słabszy, nie możesz rzucać zaklęć, gdy jest uszkodzony – zapadasz w chorobę. Xar zdołał jednak Ciebie wyleczyć. Oto historia Twojej rasy jaką od niego usłyszysz.

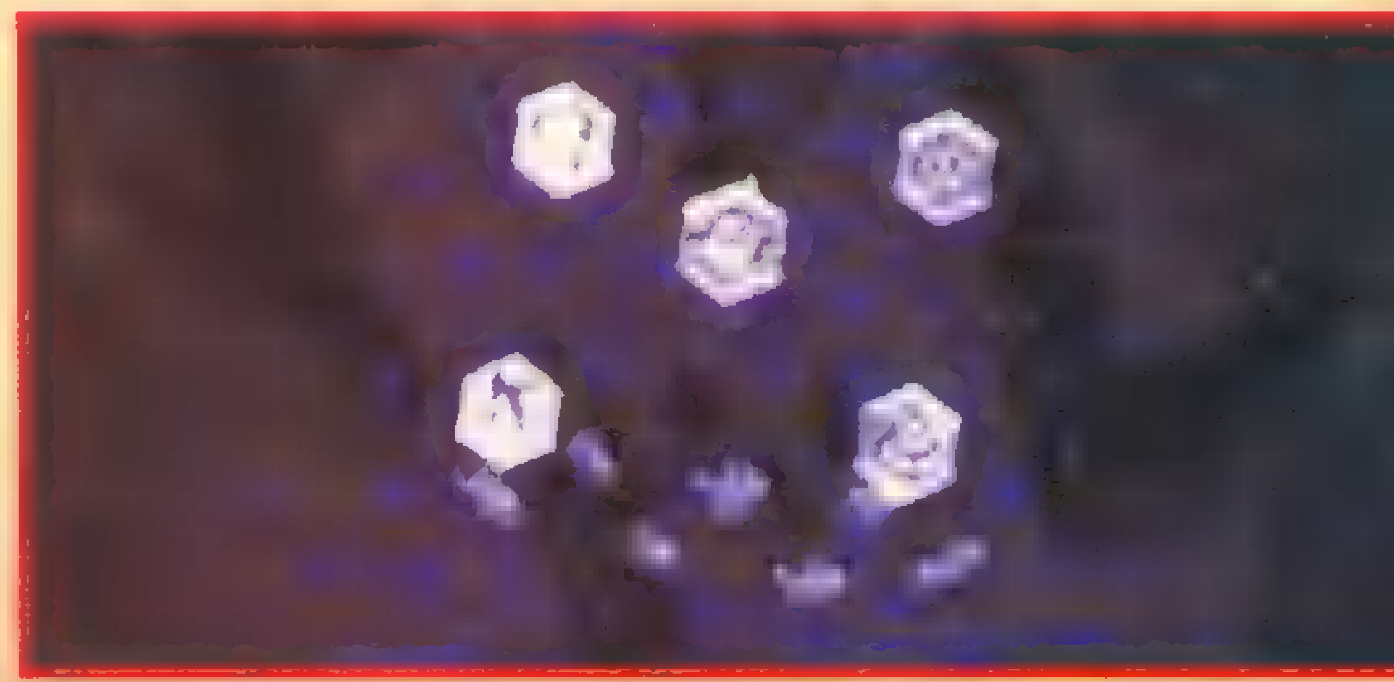
Miasto, które roztacza się teraz wokół Ciebie, zostało zbudowane przez Sartan dla Twojej rasy. Gdy Patryni zrehabilitują się podczas pobytu w Labiryncie i staną się bardziej ulegli mają tu według zamierzeń Sartan zamieszkać. Ich plan nie przebiegł jednak tak gładko, jak planowali. Gdy w tajemniczy sposób zniknęli, opuszczając to miasto, Labirynt dzięki zgromadzonej w nim magii wytworzył własną inteligencję. Stał się bardziej okrutny dla Patrynów. Bawił się z nimi, tworząc własne zastępy potworów, które pozostawiały Patrynom tylko tyle swobody, by mogli przeżyć. Fakt ten spowodował wzmożoną nienawiść i żądzę odwetu uwięzionej rasy na Sartanach. Dwa tysiące lat temu, Twoi przodkowie wojowali z Sartanami i wygrywali toczącą się bitwę. Kwestią czasu było tylko ich zwycięstwo nad czarownikami i uwolnienie pozostałych ras z niewolnictwa wobec Sartan. W desperacji, Sartanin o imieniu Somah uknuł szatański plan. Zamierzał podzielić świat na pięć stref. Jedną z nich jest właśnie Labirynt przeznaczony, by służyć za więzienie Twojej rasie. By słowa wprowadzić w czyn, stworzyli magiczny artefakt, za pomocą którego udało się im podzielić świat. Był to World Seal. Składał się on z pięciu metalowych heksagonów, każdy z wyrytą na nim runą – symbolem reprezentującym określoną część świata. Następnie Sartanie rozłączyli







GATE



wszystkie runy. Równocześnie z tym świat rozpadł się na pięć części, a każdy symbol podążył do tego świata, który nazywał.

Runa Labiryntu, o nazwie Nexus, umiejscowiona jest nad Lordem Xarem, z którym właśnie rozmawiasz. Pozostałe sfery bazują na czterech składnikach: powietrzu, ogniu, kamieniu i wodzie.

Świat powietrza, Arianus, złożony jest z wielu odrębnych kontynentów unoszących się w powietrzu. Niższe kontynenty zamieszkiwane są przez krasnali. Plagą tych wysp są prawie nieprzerwane sztormy elektryczne. Wyższe kontynenty, gdzie pogoda jest nieporównywalnie lepsza, zamieszkiwane są przez elfy i ludzi.

Świat ognia lub Pryan jest wklęsłym światem. Mieszkańcy, zamiast żyć na zewnętrznej stronie sfery, zasiedlają jej wewnętrzną powierzchnię. We wnętrzu, cztery potężne słońca rzucają światło i swój żar na „grunt". Jest to najprawdopodobniej największa część rozdzielonego świata.

Abarrach, świat kamienia – nie jest niczym więcej, niż kamienną bryłą zawieszoną w przestrzeni i rozrytą przez tunele i stożki wulkaniczne. Zdecydowanie najgorsze miejsce do życia z wszystkich pięciu.

Chelesra jest światem wody. Właściwie jest to wodna kula, której zewnętrzna warstwa jest całkowicie zamarznięta. W centrum znajduje się morskie słońce oświetlające i ogrzewające wnętrze. Wokół niego krążą morskie księżyce, żywe stwory czerpiące ze słońca energię. Wewnątrz Sartanie zbudowali miasta, które zamierzali zamieszkiwać. Najprawdopodobniej to stąd chcieli ostatecznie rządzić pozostałymi światami.

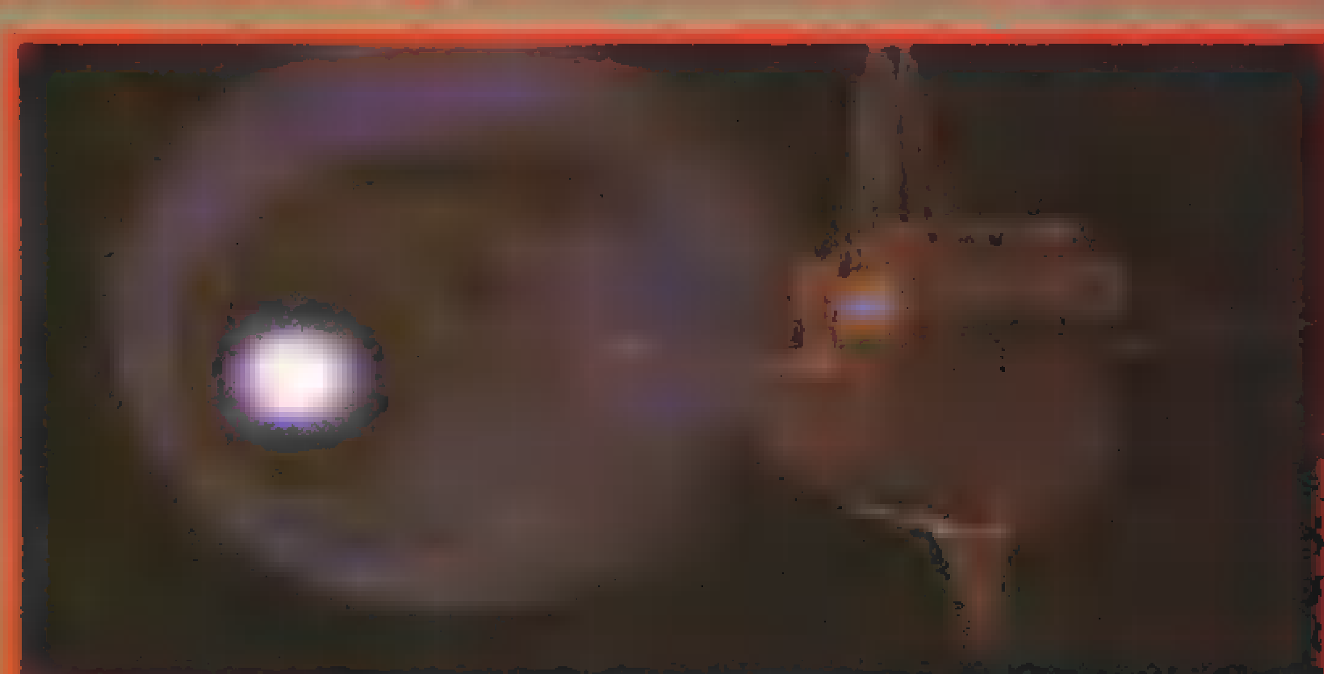
Wszystkie światy oddziela ogromna przestrzeń, zbyt duża by móc ją przebyć podczas życia. Właśnie z tego powodu Sartanie stworzyli Bramę Śmierci. Przez nią można przenosić się z jednego świata do każdego innego. By się przed Tobą otworzyła, potrzebujesz statku o zdolności latania. Statek ten musi być zaopatrzony w magiczny kamień sterowy, który przeprowadzi Ciebie przez portal. Prócz kamienia potrzebujesz także mieć odpowiednią runę, symbolizującą docelowy świat. Sartanie w mieście zostawili odpowiedni statek. Pozbawiony on był tylko kamienia sterowego, lecz tę część udało się Xarowi zrekonstruować. Trudniejsza sprawa była z runą symbolizującą jeden ze światów prócz Nexusa. Wreszcie jednak symbol ten został także zbudowany przez Lorda, chociaż jego wykonanie zajęło mu parę lat. Symbol ten pozwoli Ci przedostać się do świata znanego jako Arianus. Lord Xar, jak już się pewnie domyślasz, ma zamiar znaleźć wszystkie heksagony i łącząc je, przywrócić dawny porządek świata oraz, tak zupełnie przy okazji, zemścić się na znienawidzonych Sartanach. Tobie właśnie powierza misję skompletowania amuletu. Jako że Twoja rasa ma magię we krwi, na początku wyprawy znasz parę czarów, właściwie dwa: podgrzewanie i ochładzanie. Mnogość tą zawdzięczasz temu, że Patryni przez wieki zapomnieli o zaklęciach całkowicie bezużytecznych w warunkach Labiryntu. Twoim zadaniem jest więc także uczenie się wszystkich zaklęć, na jakie natrafisz podczas Twojej ekspedycji. Na zakończenie rozmowy Lord Xar nauczy Ciebie dodatkowo jeszcze dwóch, wielce przydatnych podczas Twojej misji czarów. Są to transfer runu – dzięki temu czarowi będziesz mógł umieszczać odpowiedni symbol na kamieniu sterowym – oraz identyfikacja – czar ten pozwoli zidentyfikować Ci każdy magiczny przedmiot. W celu rozruchu statku otrzymasz także runę Arianusa. Teraz pozostaje Ci tylko wziąć jedną lampę wiszącą nad biurkiem, przy którym siedzi Lord i wejść na pokład skąd, wykorzystując to, co dostałeś wraz z nowo nabytą wiedzą, przeniesiesz latający statek przez Bramę Śmierci do świata powietrza. Teraz już tylko od Ciebie zależy czy zdołasz wypełnić powierzoną Ci misję. Powodzenia i tylu samo lądowań, co startów.

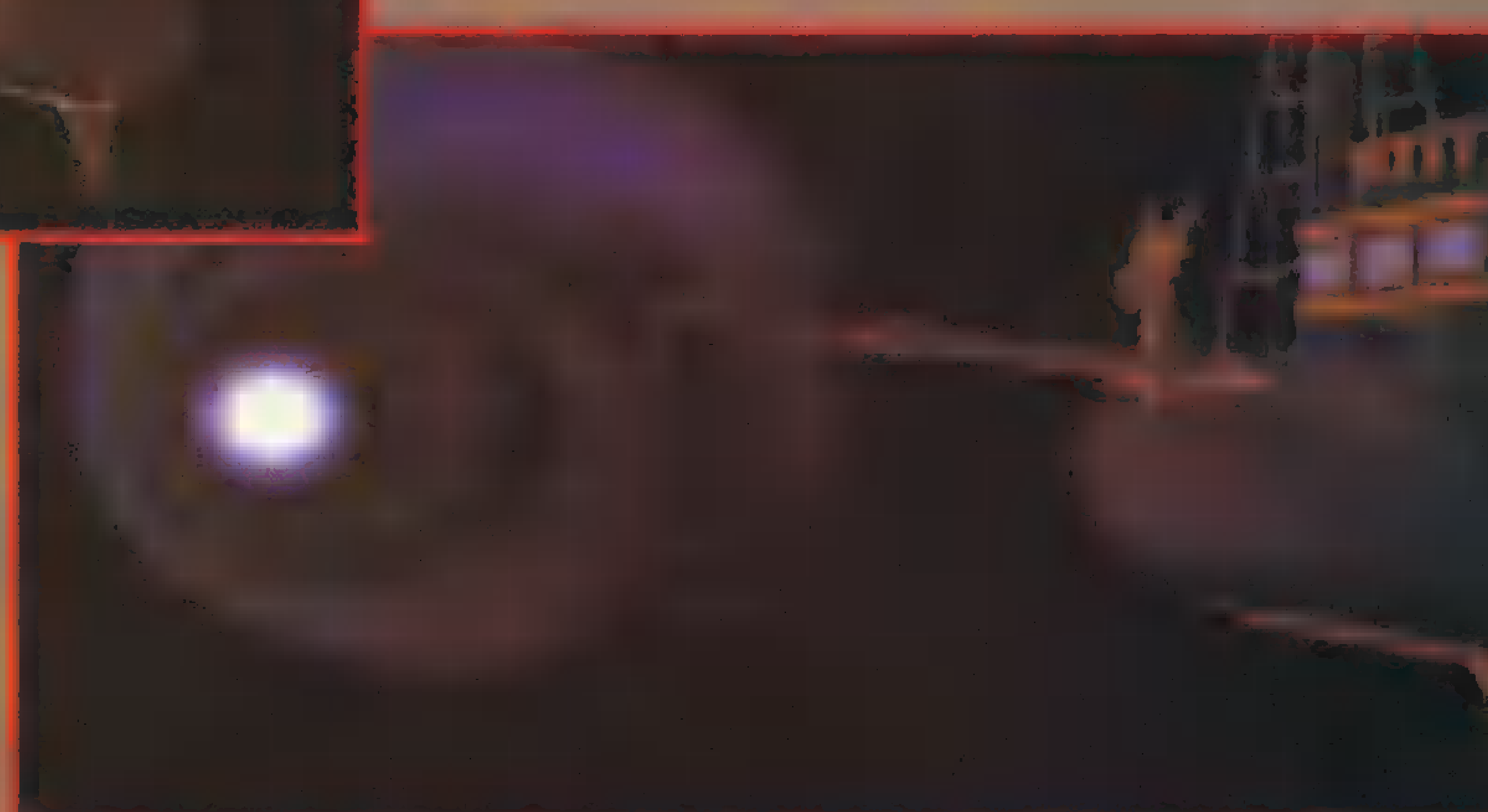
■ Marlo

komputery: PC CD-ROM











ACES OF THE DEEP

W 1939 roku zaczęła się druga wojna światowa. Przy pomocy floty Hitler zamierzał przystąpić do nieograniczonej wojny podwodnej, która już kiedyś omal nie przyniosła Niemcom zwycięstwa. Z drugiej jednak strony, u progu 1943 roku, sytuacja ogólna w „Bitwie o Atlantyk" nie była już dla Kriegsmarine tak pomyślna, jak w roku poprzednim. U-Boot-Waffe odniósł więc największe sukcesy w zwalczaniu alianckiej żeglugi. W 1943 roku Niemcy zamierzali jeszcze bardziej nasilić wojnę podwodną i chociaż budowa nowych U-Bootów czyniła dalsze postępy, to jednak nie oni, ale właśnie alianci mogli patrzyć w przyszłość z optymizmem.



W marcu 1943 roku Alianci utracili statki handlowe o łącznym tonażu trzy czwarte miliona ton, jednak ich kontrakcja była coraz silniejsza – stale rosnące straty U-Bootów doszły na wiosnę do fazy kulminacyjnej. Mimo to terror, który zapanował na Atlantyku, nie zgasł. W tym burzliwym dla Aliantów okresie Churchill umacniał konwoje, przydzielając im do eskorty niszczyciele. Nie przyniosło to jednak widocznych rezultatów, ponieważ Niemcy udoskonalali i budowali nowe, lepsze i szybsze U-Booty oraz wprowadzali nową taktykę wojenną. W tym okresie wygrana przechodziła z jednej strony na drugą. Niemcy poszukiwali nowych, dzielnych dowódców do walki na morzu.

W „ACES OF THE DEEP" wcielasz się w rolę dowódcy łodzi podwodnej. Twoim zadaniem jest wykonywanie patroli wojennych i rozgramianie konwojów wroga. Gra jest stosunkowo prosta w obsłudze, wymaga jednak trzeźwości umysłu i zdolności szybkiego podejmowania decyzji.

MENU GŁÓWNE (Main Menu)

1. SINGLE MISION – pojedyncza misja. Niemcy w ten sposób szkolili rekrutów przed rozpoczęciem wyprawy wojennej. Doświadczeni dowódcy wykorzystują je do trenowania i ćwiczenia nowych taktyk wojennych. Na początku tej gry warto przećwiczyć sobie taktykę oraz zapoznać się ze sposobem obrony niszczycieli. Warto również zapoznać się z możliwościami łodzi podwodnych występujących w grze.

Oto rodzaje misji:

▪ Historical Mission – misje historyczne, w których uczestniczyli wszyscy bohaterowie morza. Ty możesz spróbować powtórzyć ich wyniki. Misji tych jest 10.

• Convoy Encounter – łowca konwojów. Ta typowa ćwiczebna misja służy do ćwiczenia w ataku na konwoje: małe, średnie i duże.

▪ Warship Encounter – łowca pancerników, lotniskowców i krążowników. Misja o tyle trudna, że każdy okręt, nawet bez eskorty, jest trudnym przeciwnikiem (lotniskowiec – samoloty, pancernik – działa i torpedy).

Parametry, które możesz tam ustalić to:

– Crew Qalifity – stopień doświadczenia Twojej załogi. Im lepsza, tym celniej strzelają, szybciej ładują torpedy. Do wyboru: green, veteran, elite;

– U-Boot Type – typ łodzi podwodnej. Każda kolejna łódź jest lepsza od poprzedniej;

– Convoy Size – rozmiar konwoju (Small, Medium, Large);

– Escort Size – rozmiar osłony konwoju (liczba niszczycieli): Non, Light, Medium, Large;

– Air Cover – wsparcie powietrzne: Non, Yes;

– Time Of Day – pora dnia (Down, Day, Dusk, Night). Najłatwiej jest pływać w nocy: Ty widzisz statki, a one Ciebie prawie wcale;

– Period Of War – data bitwy na morzu;

– Warship Type – typ okrętu wroga;

– Mission Dificulty – ogólny stopień trudności bitwy;

– Weather – pogoda (Clear, Overcast, Cloudy, Stormy).

2. CARRIER MENU – Kariera wojenna. Wcielasz się w postać dowódcy łodzi podwodnej i rozpoczynasz walkę o zło i niesprawiedliwość. Musisz podać imię i nazwisko (Name), datę rozpoczęcia gry (Period Starting), znak Twej łodzi (Your Emblem). Następnie dostajesz przydział (Assigment) na statek, załogę oraz port. Oprócz tego dowództwo obdarza Cię zaufaniem, którego lepiej nie stracić.

CARRIER MENU

1. War Patrol – rozpoczęcie patrolu wojennego.
2. Tonnage Leaders – rekordy w ilości ton zatopionych statków na patrolach.
3. Night Club – klub nocny, gdzie możesz dowiedzieć się wielu pożytecznych informacji od oficerów.
4. View Carrier – możesz tu zobaczyć: medale (Awards), liczbę zatopionych statków (Ships Sunk), liczbę patroli (Patrols), Twój tonaż (Tonage) oraz oficjalną datę (Date).
5. Save Game – zapis stanu gry.
6. Return To Main Menu – wyjście do DOS-u.

3. Hall Of Fame – lista najlepszych podwodniaków

• Top Mission – najlepiej wykonana misja

▪ Top Carriers – Podejrzenie najlepszej kariery

• Historic Aces – informacje o historycznych asach.





4. Wehicle Preview – przegląd okrętów biorących udział w grze.

5. Exit To Dos – wyjście do DOS-u.

OKRĘT PODWODNY

Głównym pomieszczeniem na okręcie jest kiosk. Z niego wydajemy wszystkie rozkazy. Na dole ekranu znajduje się listwa z opcjami. Są to:

▪ Żarówka – oficerowie na pokładzie. Jest ich kilku i każdemu wydajesz inne komendy.

a) Chief Engineer – główny mechanik, pomocnik kapitana. Od niego dowiadujemy się:

– Periscope Depth – okręt automatycznie zanurza się na głębokość peryskopową (13 m);

– Crash Dive – szybkie, awaryjne zanurzenie okrętu. Szczególnie przydatna podczas walki. Przeważnie to 100–200 m;

– Blow all Tanks – wyrzucenie paliwa i zbędnego obciążenia (awaryjne wynurzenie);

– Surface – szosowanie czyli wypuszczenie wody ze zbiorników balastowych (też awaryjne wynurzenie);

– Damage Raport – raport o uszkodzeniach;

– Oxygen Remaining – ilość tlenu, jaki jeszcze został na statku. Nie należy wiec zbyt długo siedzieć pod wodą, ponieważ grozi to wymarciem załogi.

b) Engine Room – pomieszczenie, w którym znajdują się silniki. Tutaj możesz sprawdzić:

– Battery Level – stopień rozładowania baterii. Rozładowują się tylko wtedy, gdy znajdujesz się pod wodą;

– Fuel Level – wskaźnik ilości paliwa na okręcie.

c) Sound Room – pomieszczenie nasłuchowe. Stąd dowiadujesz się o:

– Raport Contact – raport o liczbie kontaktów (okrętów);

– Depht Under Keel – głębokość pod okrętem;

– Record Player – odtwarzacz nagrań, do umilania załodze czasu.

d) Torpedo Room – pokój torpedowy. Tu możemy:

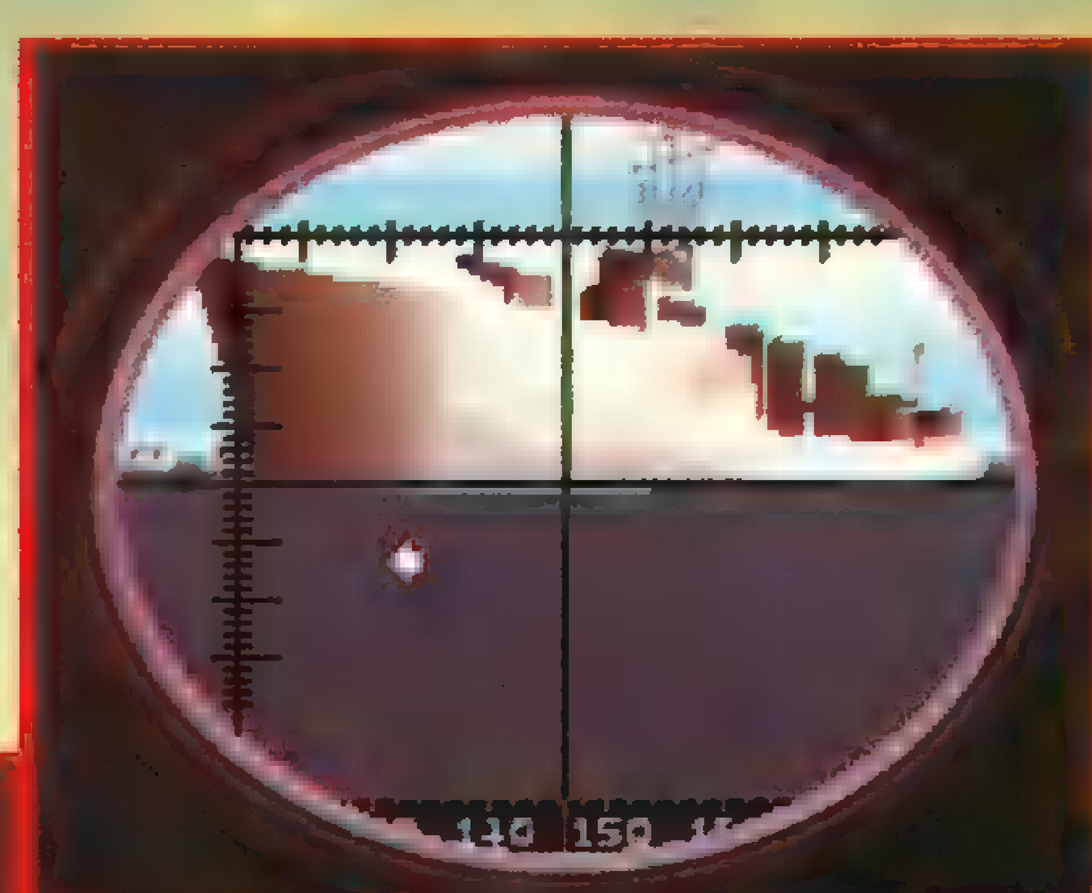
– Raport – raport o liczbie torped oraz ich przeładowywanie.

e) Watch Officer – Man Aa Guns – obstawienie działek przeciwlotniczych

– Man Deck Guns – obstawienie działa pokładowego;

– Identify Target – identyfikacja wybranego celu;

– Right For Silent Running – cicha ucieczka. Na okręcie zostają włączone silniki elektryczne, skuteczne pod wodą.



f) All Station – polecenia do całej załogi:

– Abandon Ship – opuszczenie statku (tylko na powierzchni wody).

g) Radio Room – radiostacja. Za pomocą ikonki ze słuchawkami wydajemy polecenia:

– Status Raport – nadanie informacji o stanie okrętu. Aby nadać informację należy być przynajmniej na głębokości peryskopowej;

– Request Orders – przypomnienie rozkazu;

– Contact Raport – meldunek z bazy o położeniu; konwojów.

– Battle Results – rezultat patrolu (liczba zatopionych statków);

– S.O.S. – wezwanie pomocy;

– Request Escort – wezwanie eskorty (musisz być blisko portu).

▪ Mały zegarek – sekundnik

• Zegar – służy do określenia czasu (pory dnia też).

▪ Śruba – regulowanie szybkości statku.

▪ Okręt – służy do regulowania głębokości.

• Litera N – kompas.

• Lornetka – widok z lornetki.

• Mapa – sterowanie okrętem za pomocy mapy.

▪ Torpeda – informacje o celu (TDC).

• Ikona z peryskopem – peryskop.

▪ Ikona z mostkiem – mostek.

• Zegar z literką L – skala czasu.

Wszystkie wyżej wymienione opcje służą do sterowania statkiem. Oto ich opis:

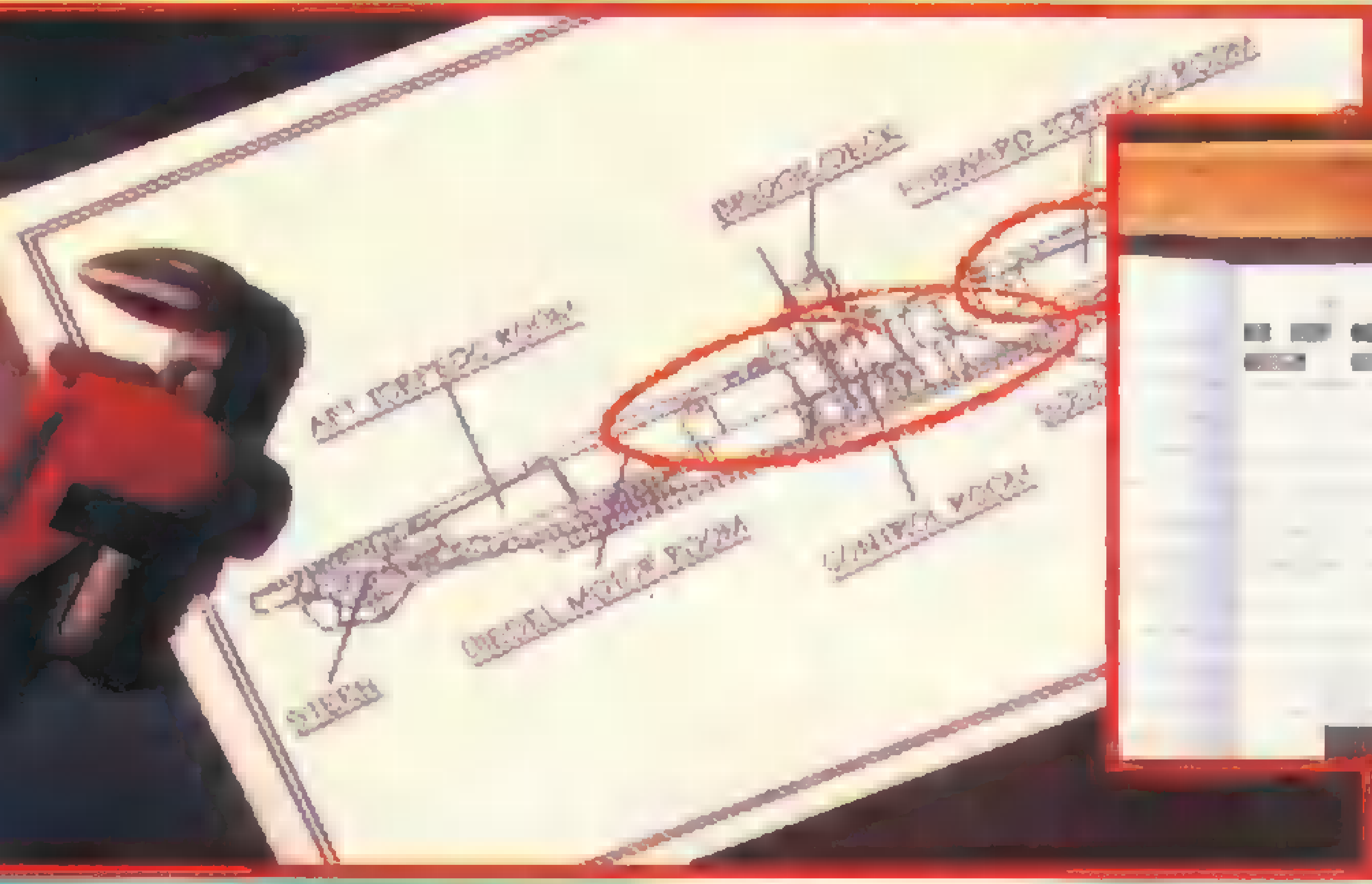
1. Peryskop – służy do obserwacji i celowania. W lewej jego części jest przycisk, służący do przybliżania i oddalania obrazu. Wybrany cel zaznaczony jest krzyżykiem.

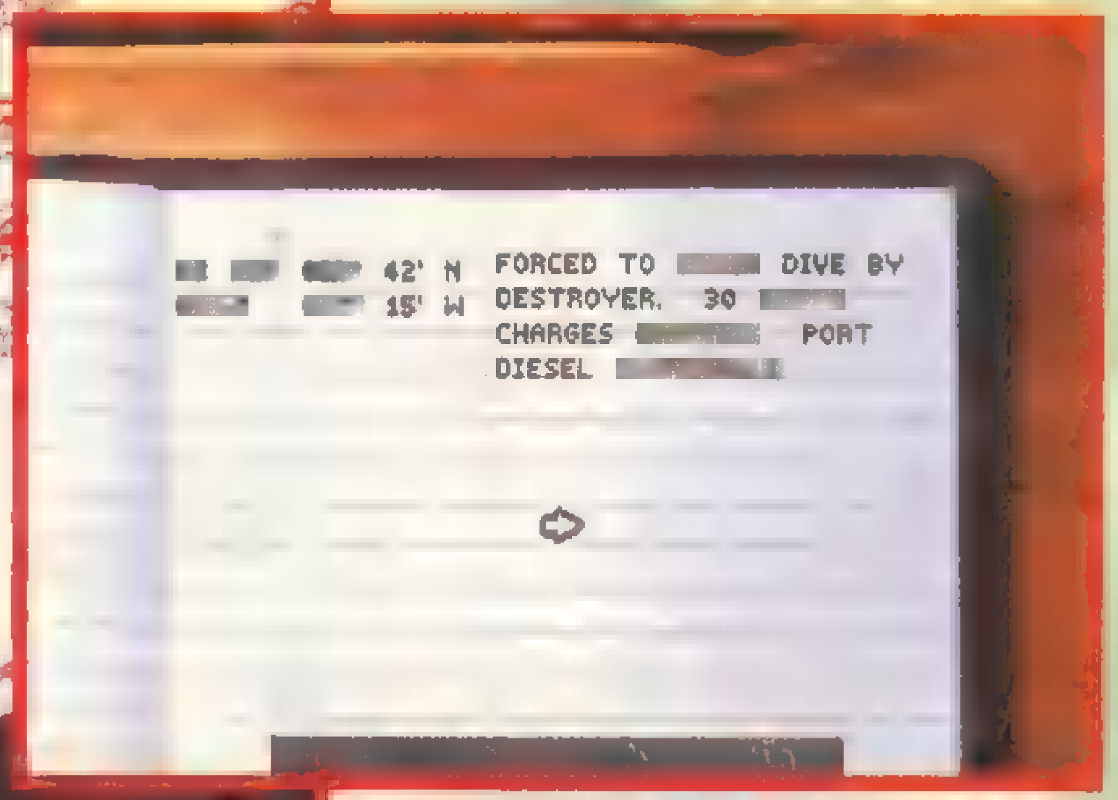
2. Mapy (Charts) – Na mapie sprawdzasz rozstawienie statków i konwojów. Po prawej stronie znajdują się informacje o U-Bootcie i o okręcie wroga. Są to: szybkość (Speed), kurs (Course), odległość (Range). Ikonka z globusem umożliwia zwiększenie skali mapy. Oprócz tego pozwala zaprogramować kurs statku (Pilot), oraz, po zaplanowaniu trasy, wykonywania jej (Enter). Na obu mapach możemy („+" i „–") zmienić skalę.

3. Informacje o celu – odległość









(Range), szybkość (Speed), kurs (Bearning), ustawienie głowicy żyroskopu oraz odpalenie torped.

4. Dziennik Kapitański (Kapitans Log) – tu dowiadujemy się: daty, tonażu zatopionych statków (wszystkich i tych z patrolu), ilość amunicji do działa, liczby torped oraz liczby zatopionych statków.

5. Lorneta – możemy obserwować cel i odpalać torpedy (skala w lornecie jest lepsza niż w peryskopie).

KLAWISZOLOGIA:

Niektóre klawisze odpowiadają pierwszym literom ikon:

O – ilość tlenu na pokładzie;
P – głębokość peryskopowa;
C – awaryjne zanurzenie;
B – wypuszczenie paliwa;
S – szosowanie;
D – raport o uszkodzeniach;
B – stan baterii;
F – ilość paliwa;
A – obstawienie działek przeciwlotniczych;

KLAWISZE SŁUŻĄCE DO KIEROWANIA STATKIEM:

1 – cała moc wstecz;
2 – silniki stop;
3 – jedna trzecia mocy przód;
4 – dwie trzecie mocy przód;
5 – silniki, pełna moc przód;
6 – silniki, dodatkowa moc przód;
Kursory – zakręcanie, zanurzenie i wynurzenie.

POMIESZCZENIA NA POKŁADZIE:

F1 – kiosk;
F2 – peryskop;
F3 – lorneta;
F4 – mostek;
F5 – mapa;
F6 – torpedy;
F7 – uszkodzenia;
F8 – radiostacja;
F9 – dziennik pokładowy;
F10 – widok na cel;
„+" i „–" – zmiana skali czasu (klawiszem Enter zerujemy ją).

Control+O – menu (podczas gry): nagrywanie, wgrywanie stanu gry, automatyczne ładowanie torped, język, w jakim ma mówić załoga, ustawienie muzyki i efektów dźwiękowych.

Początkującym dowódcom chciałbym przekazać garść porad, które powinny ułatwić im nieco życie:

- Uważaj na samoloty wroga. Są szybkie i potrafią zbombardować Twój okręt, a Twoje działo AA nie wyrządza im większych szkód.
- Pamiętaj, że niszczyciele mają, oprócz bomb głębinowych, również działa.
- Niszczycielom ciężko Ciebie wykryć, gdy głęboko pod wodą stoisz w miejscu.
- Bomby głębinowe same wybuchają na głębokości ok. 100 m.
- Wykorzystuj fakt, że statki w konwoju nie rozpływają się.
- Dobrą metodą na połów jest zatapianie pojedynczych okrętów wroga.
- Staraj się zachodzić konwój od przodu.
- Zatapiaj tylko największe statki konwoju.
- Jeżeli płyniesz na „dodatkowa moc przód", to zużywasz dwa razy więcej paliwa niż normalnie.
- Twoje działo pokładowe nie jest tak skuteczne, jak się wydaje.
- Awaryjne zanurzenie możesz wykorzystać tylko raz.
- Niektórych torped nie można przeładowywać pod wodą.

REALIZM

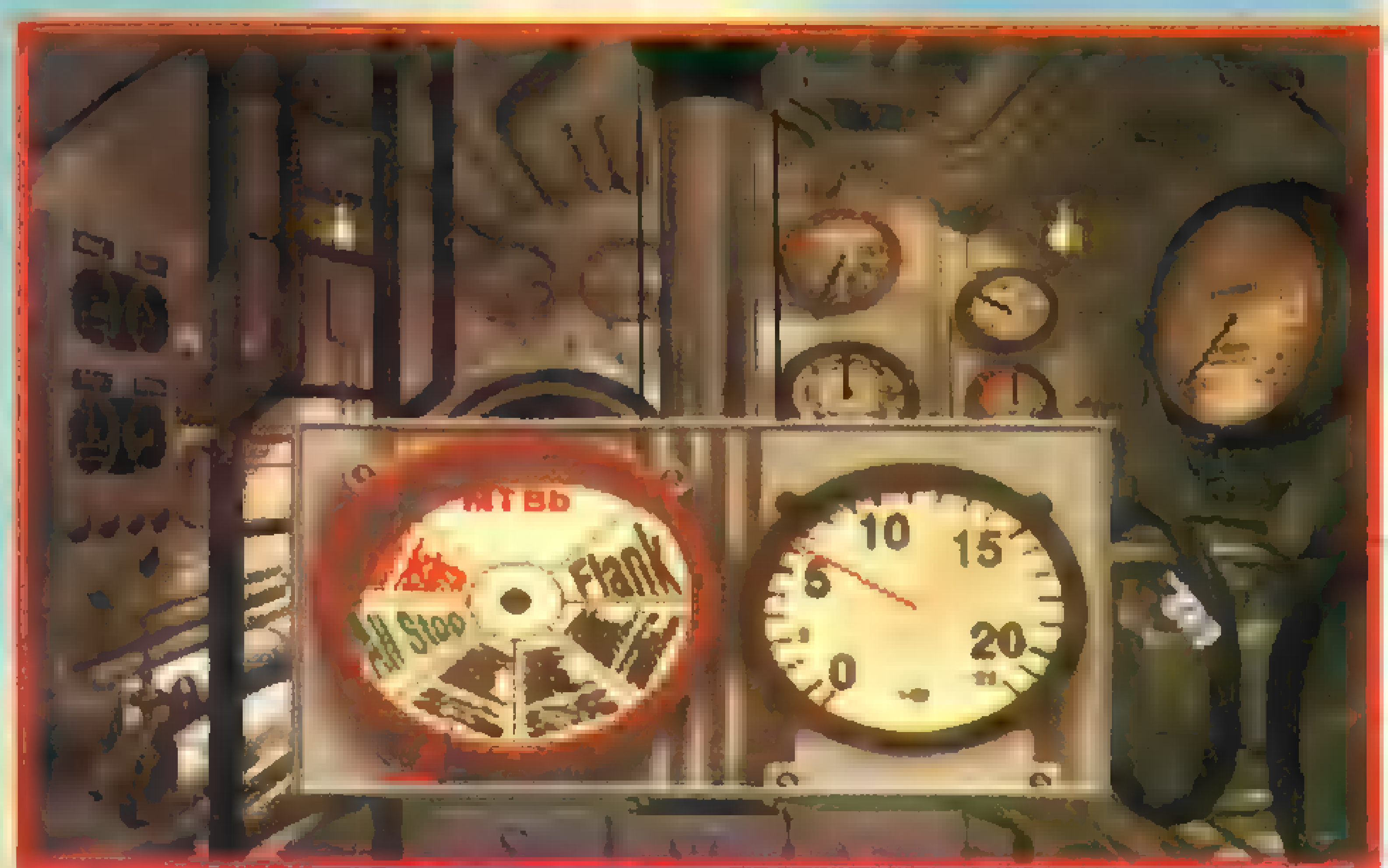
W tej grze realizm jest bardzo rozbudowany. Przed każdą misją możemy go ustawiać. A oto opcje:

1. Limited Fuel – ograniczona ilość paliwa.
2. Dud Torpedos – torpedy-niewypały.
3. Realistic Battery – wyczerpywanie się baterii.
4. Limited Torpedos – ograniczona liczba torped.
5. Boat Weruable – łódź może zostać uszkodzona.
6. Realistic Repairs – realistyczne reperowanie.
7. Limited Visibility – ograniczona widoczność.
8. Slow Reloads – wolne przeładowywanie torped.

Oprócz tego ustawiamy poziom trudności walki (Combat Level), Kierowania okrętem (Slight Level).

DATA BITWY

W grze dużo zależy od daty toczącej się bitwy. Im większa tym:



- nowszy i lepszy okręt
- szybsze niszczyciele
- szybsze okręty konwoju

OKRĘTY PODWODNE

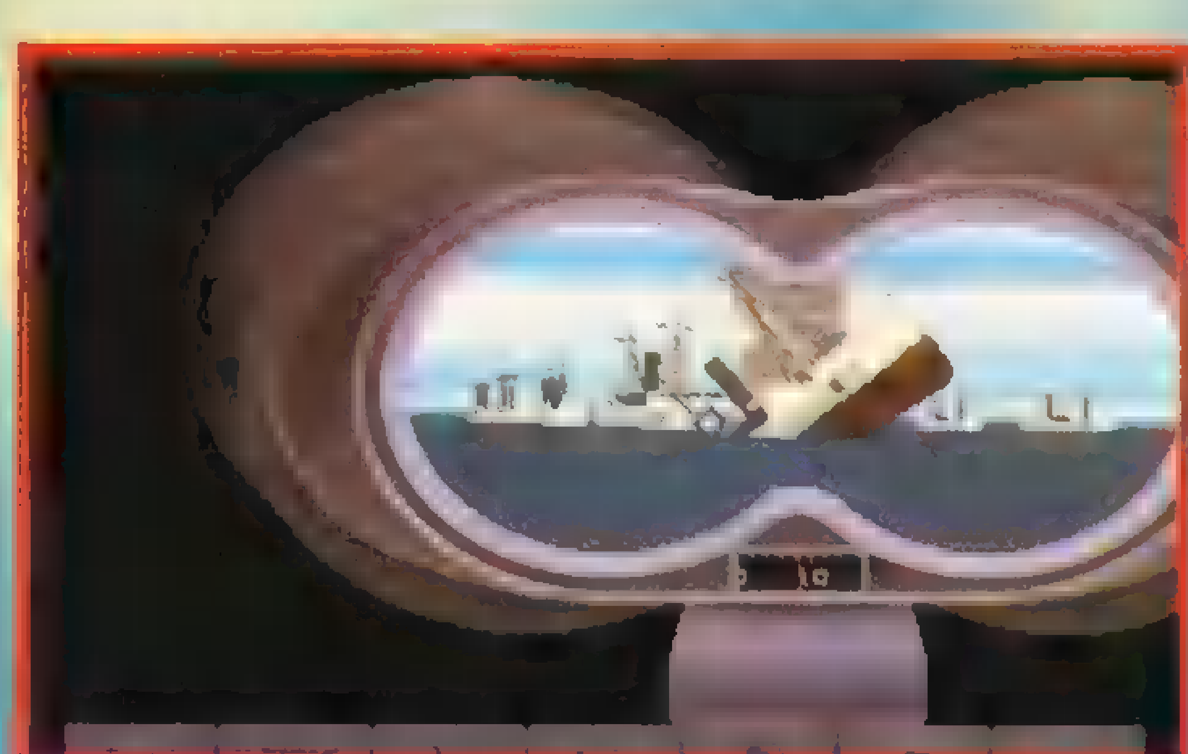
TYP	GŁĘBOKOŚĆ	MAX. L. TORPED
2c	110 m	6
2d	140 m	10
7b	150 m	12
7c	165 m	14
7c/41	180 m	18
9b	200 m	20
9c/40	220 m	24

WADY I ZALETY PROGRAMU:

Gra ta jest prawie pod każdym względem idealna. Duży stopień realizmu, ładnie wykonane morze. Jest jednak jedna wada (lub niedopracowanie). Podczas bitwy nie można zmieniać skali czasu!!! Powoduje to, że klawisz Enter, „+" i „–" są bezużyteczne.

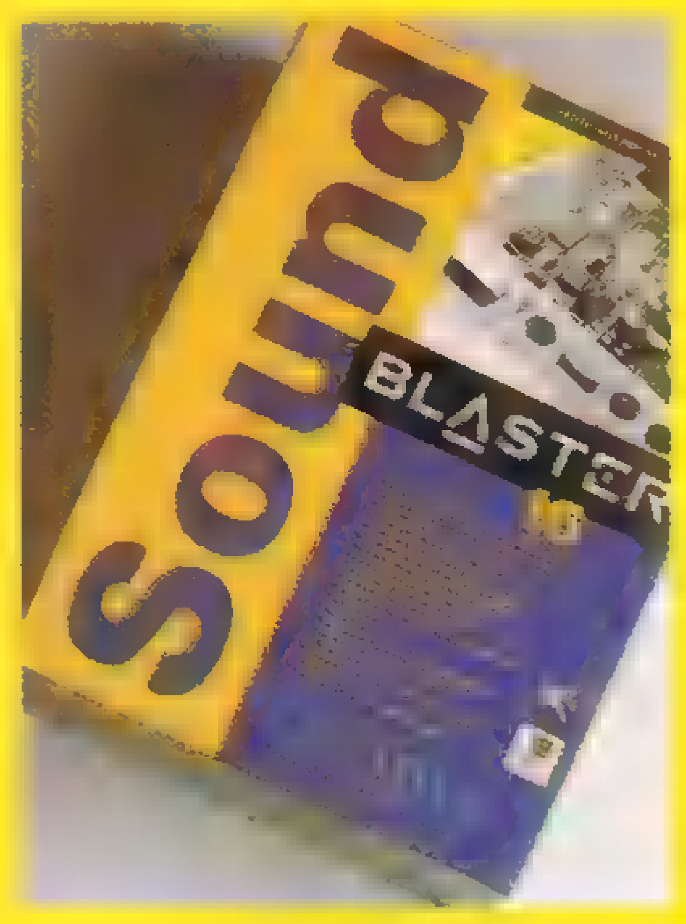
■





komputery: PC





KARTY DŹWIĘKOWE CREATIVE
SB PRO
SB 16
SB AWE 32

HURT-DETAL

master

MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo CD Demo
Photo Gallery
Photo Images v.1
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
COREL Professional Photos
CD-ROM

SHAREWARE
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Computer Reference Library
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 12
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.3
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Toolkit for Linux
Utilites Platinum
Win Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 6.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Auto Works/Body Works/PC Works
Bookshelf '94
Cinemania
Complete Bookshop
Dangerous Creatures
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Gardening
Global Explorer
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Multimedia Animals Enc.
Musical Instruments
Our Solar System
Star Trek Collectibles
World Atlas 5.0

POKAZY
Animals in Motion
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Animal Kingdom
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Tropical Rainforest
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals
Travel to Space

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
Adventures of Willy Beamish
Battle Isle 2
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Dawn Patrol
DOOM 2
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Frontier Elite II
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Hell Cab
Inca
Indiana Jones & Fate of Atlantis
International Soccer
International Tennis
Iron Helix
Isle of the Dead
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Lawnmower Man
Legend of Kyrandia 3
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Mixed Up Mother Goose
MVP's Game Jambaree
Myst
Outpost
Panzer General
PC Karaoke
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Protostar
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Sim City 2000
Space Pirates
Star Trek - 25th
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
Wing Commander 3

---

* Atrakcyjne ceny dla dealerów,

MASTER

Ponadto w ciągłej sprzedaży:











Co za cholerny dzień. Nie dość, że nie spałem całą noc, to jeszcze szef kazał mi zostać po godzinach. Trafiła się jakaś ważna robota, a ja właśnie od takich jestem. W gabinecie bossa obejrzałem sobie króciutki filmik. Była to zarejestrowana na żywo katastrofa statku kosmicznego. Na filmie widoczna była kobieta, zapewne jakiś naukowiec. Na jej twarzy malowało się przerażenie. Statkiem kołysało na wszystkie strony. Nagle zobaczyłem tylko wielki i wybuch i film się skończył. Istniało podejrzenie, że statek wraz z całą, jednoosobową, załogą został porwany przez tajemniczego stwora. Jednakże, co się stało rzeczywiście, tego nikt nie wiedział. Ja oczywiście miałem to wyjaśnić. Bezzwłocznie zapoznałem się z planami. Po pół godzinie wyruszyłem naprzeciw nieznanemu, gdybym wtedy wiedział co mnie czeka...

Na samym początku zaczęły się kłopoty. Nie dość, że natrafiłem na grad meteorytów, to jeszcze zostałem na końcu zaatakowany przez dziwny statek, który dopiero po dłuższym czasie udało mi się rozwalić. Dotarłem wreszcie na miejsce. Moim oczom ukazał się niezwykły widok. Statek badawczy oplątany był przez coś dziwnego. Nie wiadomo dokładnie co to było, ale wyglądało jak wielki kokon. Z trudem przełknąłem ślinę.

Po kilku minutach udało mi się szczęśliwie wylądować. Na dzień dobry zostałem mile powitany przez małe stworki, przynajmniej z daleka wyglądały mniej groźnie. Chyba będzie ciekawie. Wlazłem w głąb korytarza. Wtem jak spod ziemi wyskoczył ogromny stwór i dziko porykując rzucił się na mnie z potężną giwerą w łapie. Znalazłem jego słaby punkt w postaci brązowego gruczołu na klatce piersiowej i wpakowałem mu w to miejsce cały magazynek. Po chwili nie było po nim ani śladu. Swoją drogą ciekawe skąd oni mają taką broń. Tu chyba wydarzyło się coś więcej niż tylko porwanie. Może te zmutowane stwory to dawna załoga. Myśli cisnęły mi się do głowy z szybkością błyskawicy. Nie zdążyłem się zastanawiać, gdy coś zaczęło pełznąć po ścianie tunelu. Wolałem nie czekać aż się zbytnio zbliży i poczęstowałem go kilkoma strzałami, aby się odczepił, chyba mnie zrozumiał.

Idąc dalej natknąłem się na dziwnego stwora przypominającego żyrafę. Niczym wąż wylazł z zielonej mazi. I znowu musiałem znaleźć jego czuły punkt. Tym razem były to końcówki czułek umieszczonych po dwóch stronach głowy. Mimo to oberwałem parę razy. To, co teraz przeżyłem było niczym w porównaniu z kolejnym przejawami gościnności, z jakimi miałem się spotkać. Gdy tak błądziłem sobie po korytarzach natknąłem się na latające stwory, które niczym drapieżne ptaki oblegały mój kask. Natknąłem się na ogromne pająki, które nie były jednak zbyt trudnym przeciwnikiem. Każdy z tych potworów miał swój czuły punkt.

Zazwyczaj był to jakiś charakterystyczny kawałek ciała, różniący się kolorem i zwracającym uwagę kształtem. Gdy wreszcie wydostałem się z tych korytarzy, stanąłem na otwartej przestrzeni i zostałem zaatakowany przez olbrzymie osy. Z lądu znowu przez dziwne stwory z jeźdźcami na grzbiecie. Wiedziałem, że będzie źle, ale nie myślałem, że aż tak. Z trudem podniosłem się z ziemi i ruszyłem dalej. Dotarłem nad brzeg tunelu. Stanąłem na krawędzi i spojrzałem w dół. Wtem pośliznąłem się jak długi i runąłem w czarną czeluść.

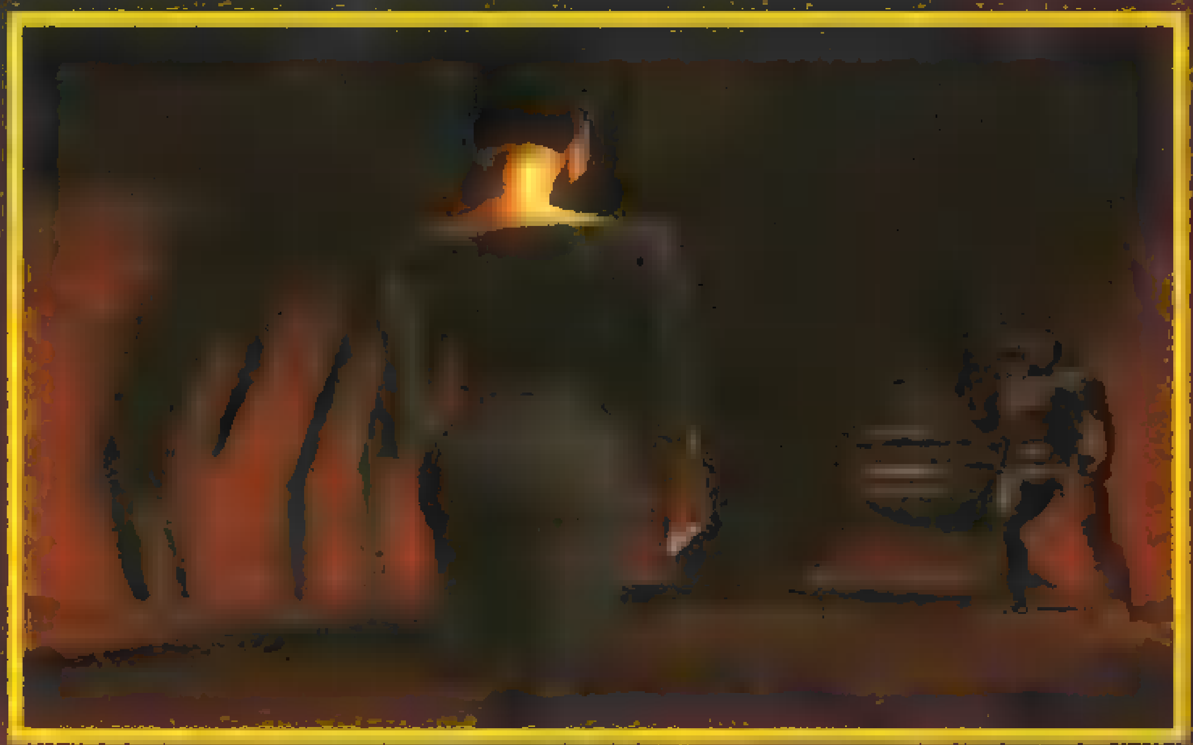
Nie mogłem się zatrzymać, moje ręce nie natrafiły na żadne oparcie, ściany były śliskie, przez chwilę myślałem, że już po mnie. Nagle światło i znowu znajome korytarze. Idą prosto natknąłem się na dziwny zbiornik z jakąś substancją. Stanąłem na brzegu i spojrzałem w dół. Wtem jakieś potężne ramię uniosło mnie do góry. Otworzyłem oczy i zamarłem. Przede mną zwisała z sufitu jakaś ogromna macka i swoimi wyłupiastymi ślepiami przyglądała mi się. Z paszczy ściekała jej ślina, ciekawe czemu. Drżącymi rękoma wyciągnąłem broń i kilkoma celnymi strzałami położyłem obrzydliwego stwora. Biegnąc dalej na przód dotarłem do ogromnej jaskini. Rozejrzałem się wokoło. Nagle z sufitu zaczęły opuszczać się ogromne macki. Atakowały mnie bezlitośnie, ale i ja nie pozostawałem im dłużny. Uciekłem stam-













tąd czym prędzej. Znalazłem się w kolejnym pomieszczeniu.

Nagle drzwi się otworzyły i wyszła z nich jakaś kobieta. Była to ta sama osoba, którą widziałem na filmie. Z radości zatarłem ręce, że część misji jest już wykonana. Podeszła bliżej, uśmiechnęła się i... zamieniła się w olbrzymiego mutanta, najgorszego stwora jakiego do tej pory miałem przyjemność spotkać. Jednakże i on miał swój czuły punkt. Były nim ślepia. Za każdym razem, gdy je otwierał, pakowałem w nie cały swój magazynek. Piekielnie wytrzymały był, ale nie ma rzeczy niemożliwych. Gdy wreszcie wijąc się z bólu upadł na ziemię z powrotem zamienił się w kobietę, którą widziałem na filmie. A jeśli to jego kolejna sztuczka. Podszedłem bliżej i dotknąłem jej swoim pistoletem. Chyba wszystko było w porządku. Powoli podniosłem ją i zaniosłem do statku. Po chwili byłem już w bazie. Pokazałem ją szefowi. Ten obejrzał ją tylko i podał mi rękę w geście uznania. Misja przebiegła pomyślnie.

Jednak nie dane mi było spokojnie przejść na emeryturę.

Ale o tym, co stało się dalej, dowiedzcie się sami. Ja już nie mam miejsca, aby to opisać.

Gra „Creature Shock" jest według mnie jedną z najlepszych gier wydanych do tej pory na CD-ROM-ach. Jest to typowa strzelanina, coś na kształt „DOOMA", jednak nie do końca. Zostałeś wydelegowany, aby zorientować się, co w trawie piszczy. Gra składa się z kilku etapów. Pierwszy jest, krótko mówiąc, fatalny. Już myślałem, że wyrzuciłem pieniądze w błoto, ale na szczęście reszta gry jest o niebo lepsza. Wszystkie elementy robione są w „3D Studio", pełny trójwymiar. Gra sprawia naprawdę niesamowite wrażenie. Każdy z wielu potworów jest znakomicie dopracowany – klatka po klatce. Efekty specjalne są wprost doskonałe. Jednakże muzyka pozostaje daleko w tyle. Zmienia się co jakiś czas, nie oddaje jednak nastroju akcji, przez co program traci nieco na wartości. Gra ma swoiste przerywniki, są to momenty zręcznościowe, w których musisz wykazać się refleksem, zręcznością oraz celnym strzelaniem. To zazwyczaj na nich tracisz najwięcej energii. Program nie ma jakichś wyolbrzymionych wymagań. Zadowala się nawet CD-ROM-em o pojedynczej prędkości. 386DX 40 MHZ oraz 4 MB RAM też w zupełności wystarczą.

Jednym słowem gra jest super. Jeżeli macie dużo pieniędzy – trochę ponad 2 miliony starych złotych i kochacie gry takie jak ta, to nie zastanawiajcie się długo. „Creature Shock" jest po prostu niesamowity, co zresztą widać na zdjęciach. Dalej, obyś śnił się potworom po nocach, niech dręczą ich koszmary, a Twoje imię niech napawa ich lękiem i budzi wśród nich panikę.

■ V.I.P

komputery: PC CD-ROM
sprzedaż: MASTER s.c.
cena: 233,00 zł



CREATURE SCHOCK

CYBER KICK



AGENT CZ



platformówka

ALIEN TARGET



strzelanina

SANTA'S XMAS CAPER



DISCER

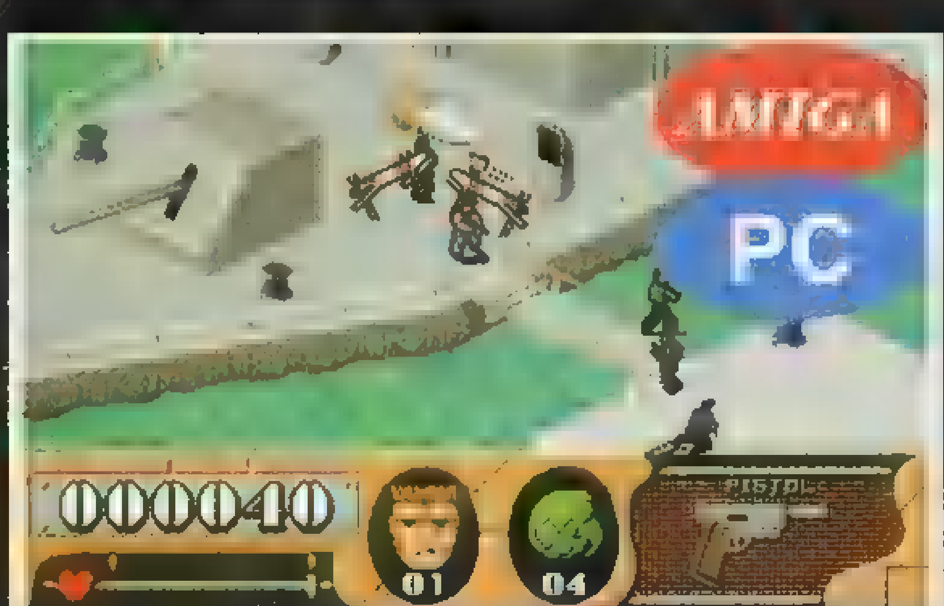


SOCCER

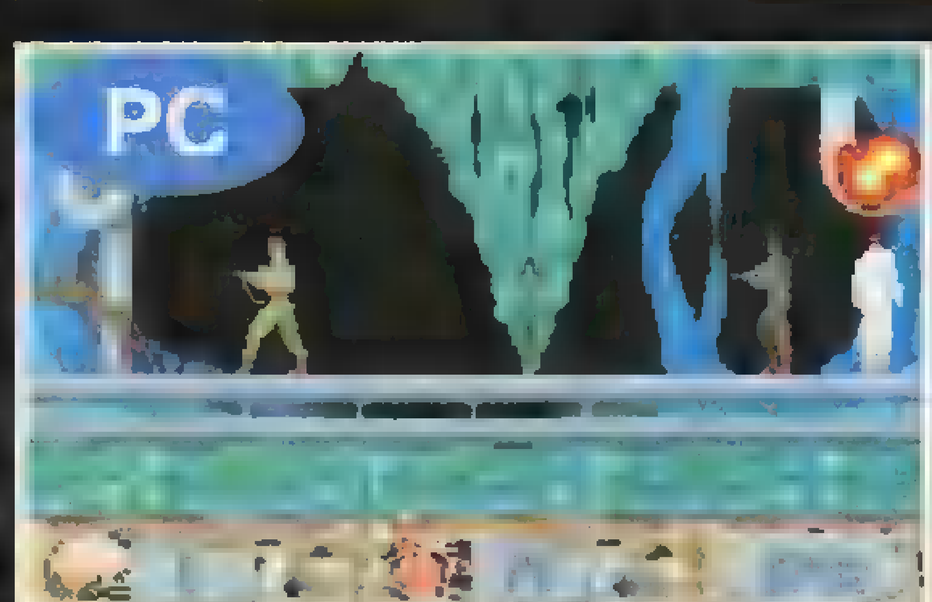
gra sportowa



ARNIE II



SPY MASTER





Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

L. K. AVALON
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną.
Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:
tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

W poprzednim odcinku z cyklu „Komputery kontra Konsole" przedstawiliśmy bliżej dwie najnowsze maszynki do gier wideo, a mianowicie PlayStation firmy Sony i Saturn Segi. Zainteresowanie tematem jest na tyle duże, że ulegając Waszym namowom, postanowiliśmy przygotować przegląd najpopularniejszych na świecie konsol do gier. W każdym numerze opiszemy dwie lub trzy maszynki, więc zanosi się na serial zakrojony na kilka kolejnych numerów. Jeśli w międzyczasie napłynie trochę pytań od Czytelników będziemy często powracali do systemów wzbudzających największe zainteresowanie. W tym odcinku przedstawiamy konsole — CD32 zdecydowanie najpopularniejszą w Polsce (poza Pegasusem) i Neo Geo zupełnie nieznaną w kraju, ale wysoko cenioną na Zachodzie.

Dodatkowo w naszym dziale na stałe zagoszczą recenzje gier konsolowych. Będziemy skupiali się tu na najpopularniejszych systemach gier wideo w Polsce. Planujemy opisy gier na Amigę CD32, Game Boya, Segę i SNES-a, Lynx-a, a niebawem także na Jaguara.

Amiga CD32

Ta konsola może pochwalić się najdłuższym stażem, szczególnie na rynku europejskim, gdzie jej premiera nastąpiła już w sierpniu 1993. W porównaniu z innymi konsolami trafiającymi na rynek jej osiągi nie są zbyt zachwycające, gdyż korzysta z unowocześnionej technologii komputerów Amiga, a ta liczy już sobie ładnych parę lat. Ale wbrew pozorom stanowi to mocną stronę tej konsoli. Na rynku dostępna jest już bowiem masa gotowego oprogramowania Amigi, które po drobnych korektach zostało żywcem przeniesione na dyski CD-ROM. A oprócz tego oczywiście powstają wersje CD32 najlepszych programów z PC CD-ROM oraz nieliczne gry adresowane wyłącznie na tę konsolę. Główną zaletą gier na CD32 jest ich niska cena najczęściej poniżej 15 funtów, a tylko w przypadku wyjątkowych przebojów dochodząca do 30 funtów.

CPU to 32-bitowy procesor Motorola 68020 taktowany zegarem 14.2 MHz. Procesor główny jest wspomagany układami AGA do obsługi grafiki. A ich możliwości są nie byle jakie. Pozwalają one na wyświetlenie 262 tysięcy kolorów z palety 16 milionów. Specjalny układ Akiko, nie występujący w komputerach Amiga pozwala na szybkie obroty teksturowanych płaszczyzn.

Dźwięk jest najsłabszą stroną tej konsoli. Nie posiada ona wysokiej klasy układów dźwiękowych, więc dobrej jakości dźwięk w całości pochodzi z nagrania CD.



Wielką zaletą CD32 jest liczba dodatkowych urządzeń, które można do niej podłączyć. Specjalna przystawka MPEG umożliwia odtwarzanie na tej konsoli nagrań filmowych z Video CD, a przystawka SX-1 pozwala podłączyć do konsoli klawiaturę, stację dysków czy drukarkę, przekształcając ją tym samym w pełnowartościowy komputer.

W Polsce jest to bardzo popularna maszynka, a to dzięki bardzo niskiej cenie, co spowodowane było znanymi chyba wszystkim problemom firmy Commodore. Trudno powiedzieć jak dalece te problemy wpłyną na przyszłość tej konsoli, ale prawdopodobnie wiele firm software'owych zaniecha produkcji gier na CD32 i wtedy będziemy mieli do czynienia z hardwareowym trupem.

Na razie programy są i to stosunkowo łatwo dostępne, gdyż wiele polskich firm zwęszyło w tym dobry interes. Słyszeliśmy również, że producenci polskich gier przymierzają się do wypuszczania naszych programów na CD32. Wszystko więc wskazuje na to, że konsola Amiga CD32 przez jakiś czas będzie jeszcze popularna na naszym rynku mimo, że na świecie odnotowuje się gwałtowny spadek zainteresowania tą maszynką.

■ LSK

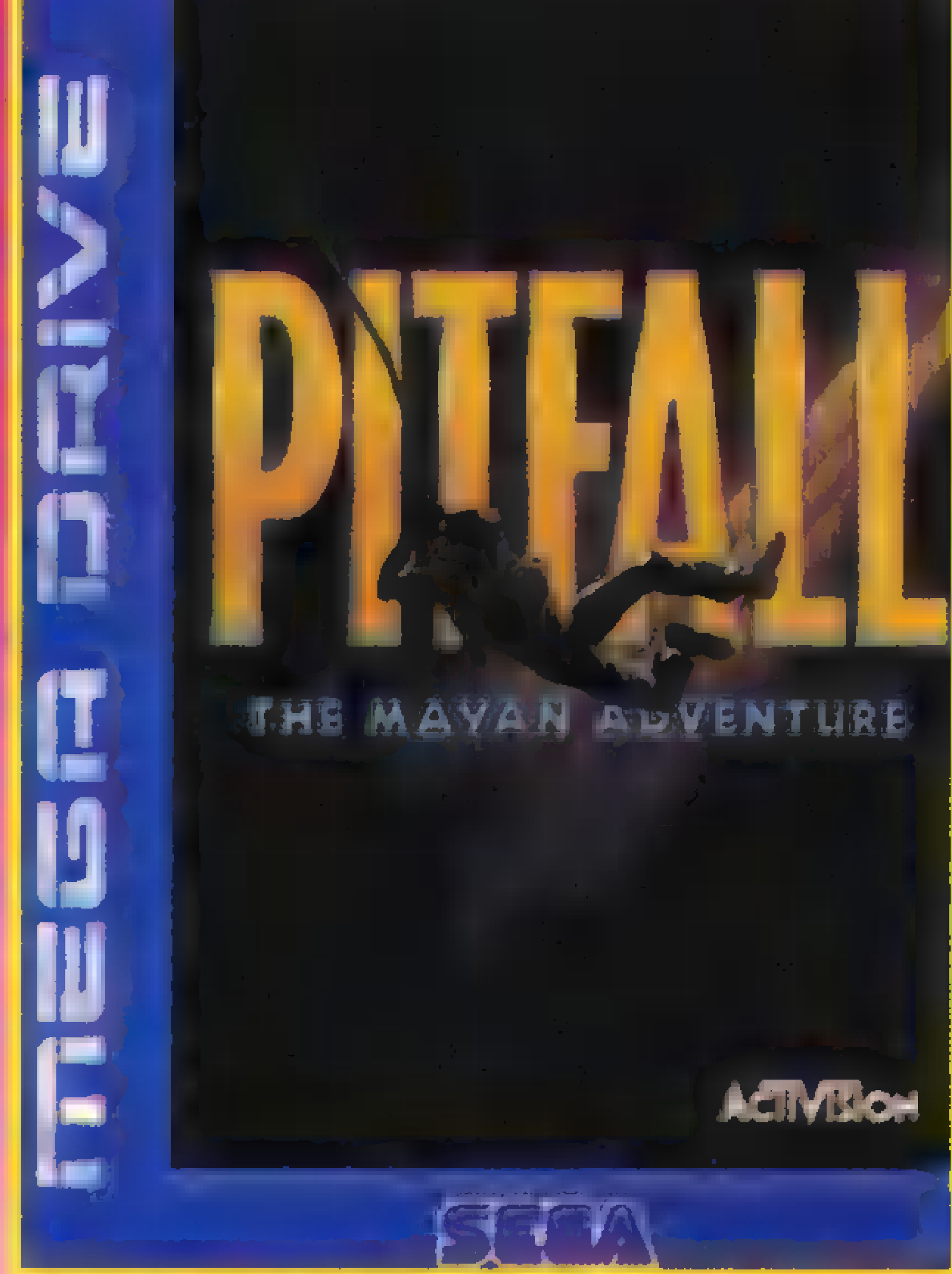
Neo Geo

Ta konsola jest produktem japońskiej firmy SNK. Jest to chyba najlepsza z konsol 16-bitowych, a kosztuje poniżej 200 funtów. Oczekiwana jest jej nowa wersja wyposażona w czytnik CD-ROM. Na Neo Geo istnieje dość duża biblioteka gier, ale w przeważającej większości są to gry bij-zabij w stylu „Street Fighter 2". Owszem, tego typu gry, mają grono swych wielbicieli, ale nawet najzagorzalszy ich miłośnik dobrze się zastanowi nim kupi dziesiątą z kolei grę, która od swych dziewięciu poprzedniczek różnić się będzie nieco odmienną scenerią czy ubraniami postaci. Konsola ta zdobywa wciąż nowych zwolenników i plasuje się wysoko w notowaniach specjalistów rynku gier na Zachodzie. W Polsce konsola ta jest zupełnie nie znana. Z zebranych przez nas informacji wynika, że nie zanosi się na to, aby jakaś firma próbowała wprowadzić tę maszynkę na nasz rynek. Jeśli jednak nasze informacje nie są pełne, ktoś wiedziałby o Neo Geo coś więcej, prosimy o kontakt.



■ LSK









„Pitfall" to nowa gra na Segę. Już wyobrażam sobie ryk śmiechu starych wyjadaczy komputerowych. Przecież to staroć jakich mało — graliśmy w tę grę na Atari XL, C-64 i to wiele lat temu. Tak macie rację chłopaki, ale dajcie sobie na wstrzymanie, bo wiem co piszę. Powtarzam więc jeszcze raz: „Pitfall" to nowa gra na Segę, która poza tytułem niewiele ma wspólnego ze starym hitem sprzed lat. Gra jest typową przygodówką, gdzie trochę zręczności nie zaszkodzi. Główny bohater „Pitfall" jest chłopcem poszukującym swego zaginionego ojca. Aby go znaleźć musi przebyć dżunglę zamieszkałą niegdyś przez Majów. W czasie podróży czyha na niego wiele niebezpieczeństw i pułapek. Gra nie jest trudna ani długa. Do przejścia mamy około 10 planszy. Podczas podróży zbieramy różne literki np. „P" i „L" tak, aby ułożyć wyraz Pitfall. Czy dalej jest jeszcze jakiś świat? Czy musimy odnaleźć skarb Majów? Tego dowiecie się sami pod warunkiem, że zagracie.

W grze występuje kilka rodzajów broni. Najlepszą z nich jest bombka, która zabija wszystko co znajdzie się na ekranie.

Ogólnie podsumowując grafika stoi na wysokim poziomie, czego dowodem jest wykonanie poszczególnych leveli. Bardzo interesująca jest animacja Pitfalla. Jest on wysportowany, robi przewroty, wspina się po lianach, bez trudu pokonuje ściany - niczym Stallone. Gdy wspina się po linie, to jego nogi wykonują ruchy, tak jak jest to w rzeczywistości. Każda plansza ma inną muzyczkę, która jest odpowiednio dobrana do miejsca akcji, np. w piramidach melodyjka zawiera w sobie grozę i niepokój. W grze mamy także plansze bonusowe. Przykładowo w komnacie, w której są trzy światełka A, B, C zapalające się w odpowiedniej kolejności, możesz zyskać dodatkowe życie. Oczywiście pod warunkiem, że zapamiętasz kolejność zapalania świateł i potrafisz bezbłędnie powtórzyć kombinację. Drugi bonus to tak, jakby zupełnie inna gra. Posiada odmienną grafikę — niestety trochę gorszą. Nie ma tu żadnej muzyczki, poza pojedynczymi odgłosami. Jeśli tak miałby wyglądać samodzielny program, to byłaby to kompletna klapa. Lecz jako bonus jest świetny. „Pitfall" nie jest może rewelacyjny, ani odkrywczy, ale ze względu na dobrą grafikę i ciekawą fabułę, może się podobać i z pewnością znajdzie wielu zwolenników.

■ Marta Ryńska

★ Sega Mega Drive

GRY NA KONSOLE

Na świecie czas świetności sympatycznej konsoli Game Boy już minął, jednak w Polsce konsole dopiero stają się modne, więc zainteresowanie grami na nie stale wzrasta. Ostatnio trafiła mi w ręce gra „The Fidgetts", która sądząc po atrakcyjnym opakowaniu z kilku zdjęciami z gry, akurat nadawała się do rodzinnej zabawy w weekend.

Gra opowiada o przygodach dwóch sympatycznych myszkach: Freddie i Frankie, które wyruszają w swą niebezpieczną podróż do Ameryki, aby tam zacząć nowe życie. Tyle przynajmniej wywnioskowałem z niemieckiego opisu dołączonego do gry. Oglądając tę grę sam bym na to nigdy nie wpadł, ale cóż widocznie autorów poniosła trochę fantazja. Zresztą mniejsza o legendę, gdyż bardziej istotne jest, jak się w to gra. Gra podzielona jest na kilka etapów przeplatanych dodatkowo planszami bonusowymi. Sterujemy na przemian Freddim lub Frankim, a przejęcie kontroli nad każdym z nich uzyskuje się poprzez wciśnięcie klawisza „Select". Nasi bohaterowie muszą sobie pomagać podczas wędrówki, gdyż aby szczęśliwie przedostać się do następnej części gry, należy w określonym czasie przeprowadzić do końca etapu dwie myszki. Z tym właśnie jest najwięcej kłopotu, bo o ile chudy Freddie jest skoczny i zwinny, to grubas Frankie wpada wciąż do różnych dziur, a na dodatek nie może przeskoczyć niektórych przeszkód. Freddie musi mu w tym ciągle pomagać, a wygląda to tak, że ten uczynny chudzielec musi zbierać niewielkie skrzyneczki i ustawiać je na drodze Frankiego, ale w odpowiednich miejscach, tak żeby grubasowi posłużyły jako dodatkowy schodek. Po drodze można znaleźć również inne przedmioty pomocne w pokonywaniu przeszkód, np. sprężynkę na której można skakać, itp. Gra jest fajna i wciągająca jeśli już wiemy o co w niej chodzi, bo początkowo można się nabawić stresów i pomstować na autorów za pozostawienie zbyt małego limitu czasu na przejście poszczególnych etapów. Sami to oczywiście przeżyliśmy i zdążyliśmy już się zrazić do tej gry, jednak poczucie obowiązku uczciwego zrecenzowania tej gry dla Was sprawiło, że przełamaliśmy swoje opory i nie daliśmy za wygraną. Z czasem odkrywaliśmy nowe rzeczy i gra nabierała rumieńców. „The Fidgetts" to sympatyczna gierka familijna, która może dostarczyć rozrywki na dłuższy czas. Możemy Wam ją polecić z czystym sumieniem.



■ Marek i Andrzej Suchocki

★ Game Boy

ZA UDOSTĘPNIENIE GIER I SPRZĘTU DZIĘKUJEMY FIRMIE „DISCOMP" Warszawa, ul. Kinowa 19 D.H. „Kamionek" I p.

ATARI

JAGUAR

64 BIT PURE POWER

Nowa epoka gier video: DOOM, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja, Iron Soldier, Wolfenstein 3D, Temptest 2000, Bruce Lee Story, Syndicate, Theme Park, Demolition Man, Checkered Flag, Rise of the Robots, Legions of the Undead i kilkadziesiąt innych dostępnych na najdoskonalszą konsolę świata – 64 bitowego Jaguara.

Sprzedaż wysyłkowa:

Consumer Electronics Trade, ul. Wieczysta 141/2, 50–550 Wrocław, tel. (0–71) 68–86–56

PPHU „AVAX"
ul. Rozłucka 5/5, 04–029 Warszawa
tel./fax 10–69–58
czynne pn – pt w godz. 9–16

Oferuje:

LICENCJONOWANE

PROGRAMY KOMPUTEROWE (GRY I EDUKACYJNE)

NA DYSKIETKACH I PŁYTACH CD–ROM



Sprzedaż hurtowa i wysyłkowa (detaliczna)
Wszystkie programy w cenach producentów

OKOŁO 300 TYTUŁÓW W OFERCIE!!

Atrakcyjne rabaty dla sklepów i hurtowni
Mile widziani kontrahenci z całego kraju

W sprawie szczegółowych informacji prosimy o korespondencję na wyżej wymieniony adres lub fax

WYBRANE PROGRAMY DO KOMPUTERÓW AMIGA I IBM PC NA DYSKIETKACH:

TYTUŁ	CENA	KOMPUTER
ALADDIN	79,50	PC/A1200
ALIEN BREED TOWER	60,00	AM
ALLO ALLO	39,50	PC/AM
BLACK CRYPT	28,00	AM
BODY BLOWS+S.FROG	65,00	AM
CAR AND DRIVER	40,50	PC
COLONIZATION PL	85,50	PC
CORRIDOR 7	71,00	PC
EKSPERYMENT DELFIN	34,50	AM
F–14 FLEET DEFEND.	104,00	PC
F–16 COMBAT PILOT	17,00	PC
FIELDS OF GLORY	85,50	PC
FIFA SOCCER	61,00	PC
FLASHBACK	34,50	PC/AM
GIEŁDA ŚWIATOWA	19,50	AM
HAND OF FATE PL	79,50	PC
HARPOON 2	79,50	PC
JAZZ JACKRABBIT	36,00	PC
KAJKO I KOKOSZ	39,00	AM
KARCIARZ	16,50	AM
KASPAROV'S GAMBIT	67,00	PC
KINGMAKER	79,50	PC
LARRY 1	34,50	PC/AM
LARRY 6	79,50	PC
LEMMINGS: ALL NEW.	86,50	PC
LION KING	79,50	PC/A1200
MENTOR	35,50	AM
MIDNIGHT PUZZLE	35,00	PC
ONE MUST FALL 2097	49,00	PC
PIRATES!	28,00	PC/AM
QUARANTINE	79,50	PC
QUEST FOR GLORY 1	40,50	PC
RALLY CHAMPIONSHIP	35,00	PC
SOCCER SUP.(+PIŁKA)	79,50	PC/AM
STREET FIGHTER 2	34,50	PC/AM
SYNDICATE PL	69,50	PC
SYSTEM SHOCK PL	104,00	PC
TEENAGENT PL	52,50	PC
THEME PARK	79,50	PC/AM
TRANSPORT TYCOON	85,50	PC
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	PC
1942 THE PACIFIC AIR.	95,50	PC

PROGRAMY EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

AMISŁOWNIK (POL-ANG-POL)	19,50	AM
AMISŁOWNIK (POL-NIEM-POL)	19,50	AM
AMITEKST PRO (EDYTOR)	38,00	AM
ATLAS ŚWIATA	39,50	AM
CUCKOO ZOO	67,00	PC
ETACHER V. 2.5	39,50	PC
GEOGRAFIA POLSKI	9,50	AM
MAPA POLSKI 3.1	63,00	PC
MIC. EURO (ANG. DLA DZIECI)	275,00	PC
ORGANIZATOR	19,50	AM
ORTOGRAFIA	18,00	AM
ORTOMANIA	20,00	PC
PITAGORAS	39,50	PC
PITAGORAS	24,00	AM
PRAWO JAZDY	34,00	PC

GRY NA PŁYTACH CD-ROM DO AMIGI CD-32:

ALIEN BREED TOWER	80,00	CD-32
ALL TERRAIN RACING	74,50	CD-32
ARABIAN NIGHTS	51,50	CD-32
ARCADE POOL	52,50	CD-32
BANSHEE	54,00	CD-32
BUBBA'N'STICK	51,50	CD-32
CHUCK ROCK	51,50	CD-32
CHUCK ROCK 2: SON.	51,50	CD-32
DANGEROUS STREETS	51,50	CD-32
DEEP CORE	65,50	CD-32
FIRE AND ICE	81,00	CD-32
FIRE FORCE	65,50	CD-32
FLY HARDER	51,50	CD-32
HEIMDALL 2	58,50	CD-32
J.BARNES EUROP. FOOTBALL	51,50	CD-32
KINGPIN	51,50	CD-32
LOST VIKINGS	81,00	CD-32
MEAN ARENAS	39,50	CD-32
PREMIERE	51,50	CD-32
SUMMER OLYMPICS	51,50	CD-32
SUPER FROG	54,00	CD-32
SUPER STARDUST	80,00	CD-32
SURF NINJAS	51,50	CD-32
TOTAL CARNAGE	39,50	CD-32
TROLLS	51,50	CD-32
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	CD-32
UNIVERSE	58,50	CD-32

Ceny det. w nowych zł zawierają podatek VAT. Posiadamy też oprogramowanie na płytach CD-ROM. Pełne katalogi programów przesyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem. Przy zamówieniach powyżej 70 zł pokrywamy koszty wysyłki.

„Presumed Guilty" to nic innego, jak druga część przygodówki „Innocent Until Caught". Opowiada ona o losach niegroźnego kryminalisty, któremu los płata złośliwe figle. Na szczęście nie musieliśmy zbyt długo czekać na kolejne przygody Jacka T. Ladda. W drugiej części gry zostaje on aresztowany przez oficera policji za próbę szantażu. Podczas lotu do więzienia okazuje się jednak, że gatunek ludzki jest w wielkim niebezpieczeństwie. Otóż kolejne planety są atakowane przez Alienów – wrogo nastawionych przybyszów z kosmosu.

Jedna kobieta przeciw całej hordzie kosmitów, tak być nie może. Twój honor nie pozwala Ci na to i po chwili wahania postanawiasz pomóc kobiecie, która bądź co bądź aresztowała Cię i w każdej chwili może Cię oddać pod sąd. Pomóc możesz w takim wypadku nie tylko jej, ale i sobie.

PRESU
GUILTY



Długo planowałeś ten napad. To był doskonały pomysł, aby wykorzystać krowę jako zakładnika, w celu obrobienia mleczarzy. Wszystko szło jak po maśle, aż do przybycia pani oficer z policji śledczej do spraw kryminalnych. Była to ostatnia osoba, jakiej mógłbyś się tu i o tej porze spodziewać, ale cóż, jest jak jest. Najgorsze z całej historii jest to, że Ty, największy kryminalista gier komputerowych, dałeś się złapać przez kobietę. Niedoczekanie.

Znajdujesz się na staku kosmicznym. Nie dość, że kilkaset kilometrów nad ziemią, to jeszcze sam i na dodatek zamknięty w celi. Babka, która Cię aresztowała, zostawiła Ci tylko trochę jedzenia i nic po za tym. Nie możesz go nawet dosięgnąć. Co jakiś czas do pomieszczenia wjeżdża osobisty służący tej całej Ysanne Andropath, jest to robot (Droid). Na Twoje zaczepki reaguje ciągle tym samym. Nie ma zamiaru w ogóle z Tobą gadać. No dobra, najwyższy czas jakoś się stąd wydostać. W końcu w części pierwszej byłeś już w gorszych tarapatach. Koło drzwi celi jest włącznik światła. Pobaw się nim trochę, aż zrobi się spięcie i wysiądzie światło w celi. Zawołaj wtedy robota. Powiedz mu co się stało i poproś go, aby pomógł Ci to naprawić. Robot zgodzi się i wejdzie do środka. Ty znajdziesz się już na zewnątrz i voila. Zabierz jedzenie, a może raczej gumę do żucia z



podłogi. Dobrze, że była w papierku. Ze ściany zdejmij jeszcze tylko lejek (funnel), nigdy nie wiadomo kiedy może się przydać coś takiego. Udaj się teraz w lewo do drzwi, do tych po lewej stronie. Znajdziesz się koło reaktora, serca statku kosmicznego. Po prawej stronie leży gaśnica (fire extinguisher). Zabierz ją. Podejdź teraz do urządzenia mierzącego temperaturę reaktora (thermostatic shield). Użyj na nim gaśnicy. Temperatura znacznie obniży się.

Pogadaj teraz z robotem. Powiedz mu, aby powtórzył Ysanne, że temperatura osiągnęła niebezpieczny poziom. Robot pójdzie zawiadomić o tym Ysanne, a Ty w tym czasie szybko udaj sie do pomieszczenia skąd przyszła ta babka. Nie ma jej w pobliżu, dlatego możemy trochę pobuszować po kabinie. Obok komputera pokładowego leży mała, różowa zabawka (toy) – zabierz ją. Weź także kartę dostępu (pass card). Leży przy oknie. Zwiewaj teraz stąd, gdyż za chwilę wejdzie tu Ysanne, już czuć jej mdłe perfumy. Pójdź teraz z powrotem do pomieszczenia z reaktorem. Panel będzie już otwarty (open panel). Wyjmij z niego Hyperdrive. Wróć teraz z powrotem do celi i wyjdź przez drzwi znajdujące się u góry ekranu. Następnie przejdź przez drzwi po środku korytarza. Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie jest wyjście ze statku. Oczywiście można z niego korzystać dopiero wtedy, gdy statek wyląduje już na ziemi. Za pomocą pass card otwórz pierwsze drzwi. Posłuży do tego Control Panel. W powstałe przejście wrzuć hypernapęd. Otworzą się kolejne drzwi i po chwili hiperdrive będzie już sobie szybował w przestrzeni kosmicznej. Właśnie wtedy wparuje do kabiny Ysanne. Nieźle Ci się od niej dostanie. Dowiesz się także, że z powodu braku paliwa będziecie musieli wylądować na najbliższej planecie. Po chwili będziecie już na miejscu.

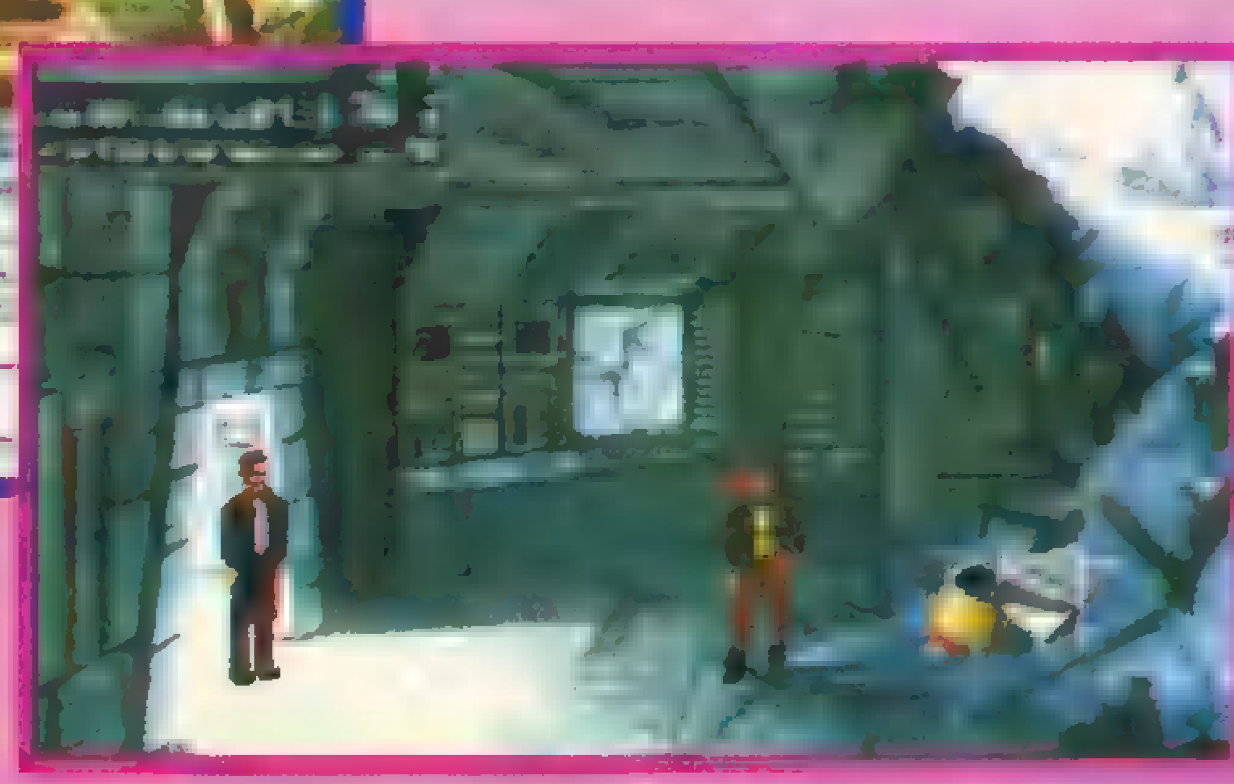


Stań na klapie w podłodze. Po chwili zjedziesz na dół. Wylądowaliście na Minium Colony. Ludzie, którzy kiedyś tu mieszkali, zajmowali się wydobywaniem gazu. Do czasu, aż coś się stało z całą kolonią. Na pierwszy rzut oka nie wygląda to zbyt wesoło, nigdzie żywej duszy. Bardzo to tajemnicze.

Tymczasem Ysanne poczuła się w swojej roli i zaczęła Ci rozkazywać. Najpierw musiałeś zdobyć paliwo do statku, abyście mogli się udać w dalszą drogę. Lepsze to, niż siedzenie w celi. Ale żeby rozkazywała Ci babka – ten numer nie przejdzie. Niemniej jednak dała Ci ona jasno do zrozumienia, że nie będzie tolerować żadnych przejawów niesubordynacji. Na dowód czego pokazała Ci sporych rozmiarów pistolecik. Tak mocnemu argumentowi nie sposób się oprzeć.

Trzeba zacząć działać. Wróć z powrotem do statku i z pomieszczenia z reaktorem zabierz pojemnik na gaz (gas canister). Wyjdź na zewnątrz. Weź pusty kanister (fuel can). Niestety jest dziurawy. Zużytą już gumą zaklej dziurę w kanistrze. Obok stoi śnieżny skuter, niestety zepsuty. Otwórz małą skrytkę po prawej stronie i wyjmij z niej śrubokręt. Następnie udaj się w prawo. Wejdź do budynku. Zaraz koło wejścia, do drzwi przyczepiony jest gumowy wąż (air pipe). Zabierz go. Wejdź do drzwi u góry. Zamiast sufitu jest tylko ogromna dziura, a na ziemi leży niewypał (unexploded missile). Podejdź bliżej i za pomocą śrubokręta otwórz pokrywę. Następnie rozbrój niewypał i zabierz serce bomby ze sobą. Wychodząc nie zapomnij zabrać ze sobą klucza przyczepionego do ściany. Wróć do śnieżnego skutera. Mimo że pojazd nadaje się tylko na złom, jest w nim jeszcze trochę paliwa, które może Ci się przydać. Do otworu w kanistrze włóż lejek zabrany z celi. Następnie wpakuj gumowy wąż do wlotu paliwa w skuterze (fuel pipe). Wystarczy teraz połączyć wąż z kanistrem i pociągnąć silny łyk, aby paliwo szybko zapełniło kanister. W porządku.

Pójdź teraz do pomieszczenia z windą, obok drzwi, gdzie znalazłeś niewypał. Zjedź na niższy poziom i pójdź w prawo. W lewo niestety nie zawędrujesz daleko, gdyż most jest zerwany. Zauważysz ścianę przysypaną okruchami skał (rockslide). W kawałki skał włóż dynamit wyjęty z niewypału (warhead). Następnie podpal go i zwiewaj, ile sił w nogach. Po chwili wielki wybuch targnie



powietrzem. Po skale nie ma już śladu i przejście stoi otworem. Za drzwiami znajduje się olbrzymia maszyna służąca do wydobywania gazu (Drilling Rig). Napełnij jej bak paliwem, które masz w kanistrze (refueling tank). Następnie uruchom to bydlę, przekręcając kluczyk w starterze (keyhole). Maszyna zacznie pracować. Przymocuj teraz pojemnik z gazem do specjalnego otworu (Gas Outlet). Po chwili napełni się on gazem. Zabierz go z powrotem i wracaj czym prędzej do statku. Włóż pełen już pojemnik z gazem tam, skąd go wyjąłeś (Canister Holder). Po chwili pojawi się pani oficer. Powiedz jej, że jest już paliwo i możecie startować.

Podczas gdy Ty poszukiwałeś paliwa, Andropath wyjaśniła sprawę zniknięcia całej kolonii. Okazało się, że jest to sprawka Alienów, przybyszów z kosmosu. Przybyli oni na tę spokojną planetę i wyrżneli wszystkich w pień. A kobieta, jak to kobieta, postanowiła się nie poddawać i poka-

MED

Innocent Until Caught 2



zać kto tu rządzi. Postanowiła odnaleźć współrzędne ich głównej bazy i ostatecznie się z nimi rozprawić. Ocalić rodzaj ludzki?

Dlaczego nie, robota w sam raz dla niej. Najgorsze że nie chce Cię puścić wolno i na dodatek musisz jej pomagać, cholera nieźle wpadłeś. Tymczasem lecicie już na kolejną planetę, a dokładniej – na linię frontu – tam gdzie toczy się bezpośrednia walka z przybyszami z kosmosu, prosto w objęcia śmierci.

Po jakimś czasie lądujecie w centrum bazy wojskowej. Przed wyjściem na zewnątrz zabierz wieszak – nie wiadomo kiedy może się przydać. Jest on w pomieszczeniu, z którego wychodzisz prosto na powierzchnię planety. Gdy tylko znajdziecie się na zewnątrz, podejdą do was wojacy i uprzejmie zakomunikują, że znajdujecie się na terenie bazy wojskowej, a wszystko co znajduje się na jej terenia należy do Armii. Tak samo dzieje się z waszym statkiem. Abyście nie mogli uciec, jeden z żołnierzy pakuje się do środka i wymontowuje przyrząd służący do nawigacji (Navigation Cryo). Po chwili ulatniają się i zostajecie sami, zdani tylko na siebie. Jak zwykle, dostajesz zadanie odnalezienia czegoś tam, tym razem jest to właśnie ta rzecz, którą zabrali żołnierze. Ysanne w tym czasie będzie szukać jakiegoś namiaru na planetę Alienów.



Spójrz na ziemię. W szczelinie chodnika, wprost pod Twoimi stopami, leży klucz (Spanner). Podnieś go i udaj się w prawo do góry. Jest tam gostek Colonel, który dowodzi całą walką z Alienami.

Pogadaj z nim – dowiesz się tylko, że nie zamierza oddać wam statku i, że czeka was pewna śmierć. Po prawej stronie stoi latryna. Podejdź do niej i następnie odczep jedną z lin przytrzymujących ją w pozycji pionowej (Guyrope). Nie spodobało się to człowiekowi siedzącemu w latrynie, ale kogo to obchodzi. Wróć do planszy ze stakiem.



Koło platformy stoi wojskowy skuter. Spróbuj go uruchomić, niestety nie ma kluczyków w stacyjce. Ale od czego są zdolności starego przestępcy. Powyginaj trochę wieszak zabrany ze statku i tak sporządzonym wytrychem uruchom silnik skutera. Wsiądź na niego i ognia z rury. Przejedziesz do planszy z bunkrem. Niestety wejścia do niego broni wielka solidna krata (grill), której nie uda się wyrwać przy pomocy samych tylko mięśni. Trzeba ruszyć głową. Linę oderwaną od latryny przyczep do kraty. Następnie jej koniec połącz ze stojącym niedaleko skuterem. Wystarczy włączyć silnik, dodać gazu i przejście stoi otworem. Wejdź do środka. Na drewnianym stole leży przyrząd do nawigacji. Podnieś go. Poszukaj teraz Ysanne, niestety nigdzie nie można jej znaleźć. Przejdź do planszy z czołgiem.

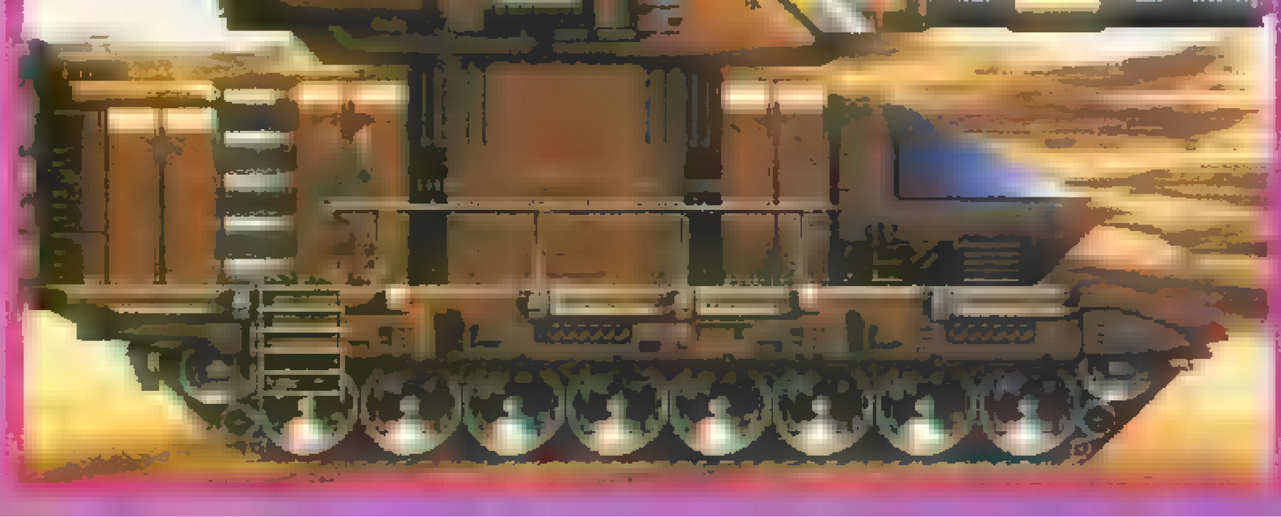
Okazało się, że ta baba siedzi w środku i coś majstruje przy przyrządach sterowania. Po chwili czołg rusza a Ty w ostatniej chwili zdążasz wskoczyć na pokład. Powoli idziesz w stronę kabiny, niestety zamknęła się na klucz. Idź więc w stronę okna. Na wołanie, prośby i krzyki, Ysanne nie reaguje. Musisz tylko uaktywnić broń, aby czołg uzyskał pełną gotowość. Odnajdź panel sterowania działem i uaktywnij go (ikona „use") na (Cannon control box). Po chwili Ysanne zacznie strzelać do Alienów, atakujących żołnierzy. W ostatniej chwili udaje jej się zniszczyć czołg, którym sterowali kosmici.

Gdy tylko czołg się zatrzyma, podejdą żołnierze i podziękują Ysanne za okazaną pomoc. O Tobie nie wspomną ani słowa, a w końcu to Ty uaktywniłeś broń.

Przy tej babce będziesz zawsze w cieniu, nie ma wątpliwości. Przejdź kawałek w lewo i obejrzyj aparaturę sygnalizacyjną (Beacon). Po chwili zjawi się Ysanne i zacznie coś przy niej grzebać. Okazało się, że znalazła pierwszy wektor położenia głównej bazy Alienów. Wróć do staku.

Idź do pomieszczenia z reaktorem i umocuj Gyroscope w Navigation Core. Po chwili wejdzie Ysanne i powie, że musi zdobyć drugi wektor położenia głównej bazy kosmitów. W tym celu udajecie się do miasta. Może wreszcie będzie trochę rozrywki.

Gdy wylądujecie, pogadaj z komputerem pokładowym. Powiedz mu, że Ysanne potrzebuje faceta do obrony – kogoś takiego jak Ty (odp. 3). Inaczej nie będziesz mógł wyjść. Komputer uwierzy Ci i po chwili znajdziesz się już na zewnątrz. Obok wyjścia stoi niezła cizia. Porozmawiaj z nią trochę. Dowiesz się między innymi, że znajdujesz się w kasynie gier „Lucky Star". Niestety, hostessa nie chce wpuścić Cię do środka. Na szczęście jest i na to sposób. Poczekaj, aż do pomieszczenia wejdzie facet ubrany w plażową koszulę. To nowa moda do gry w ruletkę. Pogadaj



z nim przez chwilę. Gdy będzie wychodził szybko idź za nim. W ten sposób prześliźniesz się koło strażniczki i znajdziesz się w środku. Idź do pierwszych drzwi jakie napotkasz. W środku tętni hazard. Pogadaj z Crupierem. Powiedz mu, że chciałbyś zagrać. Na szczęście masz przy sobie trochę grosza. Oczywiście przegrasz za pierwszym razem. Okazało się, że w zastaw poszedł Twój statek i obecnie jest on własnością szefa tego całego interesu.

No to jesteś skończony, co powiesz Ysanne, gdy ta będzie się dobijała do statku. Twoje przemyślenia zostały gwałtownie przerwane. Po chwili wyrzucono Cię z kasyna i wylądowałeś w kuchni. Aby wyjść stąd cało, musisz przygotować potrawę, która będzie smakować kucharzowi. Pierwszą rzecz jaką powinieneś zrobić, to przywdzianie czapki kucharskiej (Chef's Hat). Następnie weź do ręki mały słoik (small jug) i wlej jego zawartość do garnka. Następnie zrób podobnie z dużym słoikiem (big jug). Na koniec dodaj jeszcze szczyptę przypraw (pieces). Wymieszaj wszystko i tak zgotowaną potrawę podaj kucharzowi. Ten spróbuje kawałek i pochwali Cię. Będą z Ciebie kucharze. Ze względu na dobrze wykonaną robotę możesz odejść wolno. Wcześniej jednak szef chce się z Tobą widzieć. Pójdź więc na samą górę. Porozmawiaj z sekretarką. Powiedz jej, że jej szef chce się z Tobą widzieć. Wejdź do środka. Cóż za niespodzianka. Okazuje się, że szefem jest tutaj stary znajomy z pierwszej części – Tennet. Mimo że to stary znajomy, to nie zechce oddać Ci statku. Przegrałeś go.

Gdy tak sobie będziecie rozmawiać, to w pewnym momencie do pokoju wejdzie... RUTHIE. Kolejna znajoma z pierwszej części. Ach ten słodziutki tyłeczek. Porozmawiaj z nią. Widać jednak, że nie lubi rozmawiać przy Tennecie. Wyjdź za nią na zewnątrz. Tyle czasu jej nie widziałeś (dokładnie rok, aż do czasu ukazania się części drugiej). Porozmawiaj z nią trochę, zapytaj co tu robi, jak jej się wiedzie. Potem poproś ją, żeby porozmawiała z Tennetem na temat statku. Po chwili wahania zgodzi się – tylko ze względu na starą znajomość. Zniknie za drzwiami gabinetu Tenneta. Chyba użyła tego najskuteczniejszego sposobu. On nigdy nie zawodzi, a w końcu Tennet, to też mężczyzna. Po dwóch sekundach namiętne okrzyki ucichły i w gabinecie zapanowała głucha cisza. Teraz już wiesz, dlaczego nazywano go dwusekundowym Tennetem. Wejdź śmiało do środka. Nic nie wskazuje na to, co tu przed chwilą zaszło. Porozmawiaj z Tennetem na temat statku. Okazało się, że Ruthie potrafi zrobić to tak, jak należy.

Możesz wykupić swój statek. Musisz tylko wygrać odpowiednią ilość pieniędzy. Zejdź więc na dół do kasyna.

Niestety nie masz nawet złotówki, aby móc zacząć grać. Nikt nie chce Ci pożyczyć pieniędzy, totalna klapa. Pogadaj z gamblerem stojącym po prawej stronie przy drugim stoliku. Gdy skończysz rozmowę, wyjmij z jego kieszeni (pocket) monety. Ten nawet nie zauważył, jak zniknęło mu trochę gotówki, a może raczej kilka żetonów. Daj je teraz krupierowi. Po chwili rozpoczniesz grę. Radzę tu często używać opcji Save i Load. Jeden nieostrożny ruch i wszystko idzie na marne. Gdy pograsz trochę, to grający po prawej stronie podpowie Ci, jak grać. Niewiele Ci to pomoże, ale zawsze jednak coś. Graj tak długo, aż uzyskasz dostateczną ilość gotówki. Wtedy idź z powrotem do gabinetu Tenneta. Daj mu wygrane pieniądze. Właśnie odzyskałeś statek. Wracaj czym prędzej na pokład. Za chwilę może nadejść Ysanne, a Ty przecież miałeś nie opuszczać statku.

Gdy oboje znajdziecie się na pokładzie, dowiesz się, że gdy Ty zabawiałeś się w kasynie, ona zdobyła drugie współrzędne głównej bazy Alienów. Teraz dokładnie wiadomo gdzie znajduje się ich baza. Niemniej jednak nie możecie tam lecieć od razu. Dostaliście sygnał, że niedaleko od was znajduje się planeta atakowana przez stwory. Znajdują się na niej koloniści, którzy na gwałt potrzebują pomocy. Bezzwłocznie ruszacie na ratunek. Gdy przybyliście na miejsce, to okazało się, że jedynym sposobem na unieszkodliwienie stworów jest odnalezienie ich jaj i dostarczenie ich naukowcowi, który wykorzystałby je w walce przeciw nim. Spotykasz tam Napalma – Narma Napalma, zwariowanego żołnierza-szaleńca z części pierwszej. Jest on wydelegowany przez organizację I.X.M.F. powołaną do ochrony ludności planety. Coś kiepsko im to wychodzi.

Ze statku wyjdzie zaraz Ysanne. Jak zwykle zacznie rozkazywać. Ty dostałeś oczywiście najtrudniejsze zadanie, odnalezienia tych jaj. Wiadomo tylko, że są one ukryte gdzieś w labiryncie, ale jak tam dotrzeć, tego nikt nie wie.

Ruszaj więc w drogę. Przejdź dwa ekrany w prawo – znajdziesz się przed wejściem do jaskini. Prowadzi ona w głąb labiryntu. Koło wejścia leży ekwipunek wojskowy, plecak i buty. Spróbuj podnieść buty. Gdy tylko zdążyłeś się schylić, z nory wyskoczył mały piesek i głośno warcząc skutecznie bronił do nich dostępu. Poczekaj aż Ysanne nie będzie w pobliżu i rzuć pieskowi (Bitte-Puppy) zabawkę (Cuddly toy). Gdyby to Ysanne widziała, chyba rozszarpałaby Cię na strzępy. Piesek pobiegnie ze swoją nową zdobyczą do nory, a Ty możesz wziąć skarpety z butów (Narms Boots). Tak uzbrojony wejdź do środka. Podobno w tych jaskiniach żyją potwory. Nie masz się jednak czego obawiać. Trzymasz przy sobie przecież skarpety Napalma. Nikt nie odważy się do Ciebie podejść, nawet kloszard z Nowego Jorku. Abyś nie musiał błądzić po labiryntach, podaję tu numery komnat, do których musisz kolejno wchodzić. Niektóre z nich są zasklepione, ale proszę je także brać pod uwagę:

3, 2, 2, 1, 4, 3, 3, 2, 1, 3, 2, 2, 2, 3, 2, 3, 3, 2, 2.

Nie gwarantuję, że jest to najkrótsza droga, być może krótsza istnieje. Ale lepsza taka, niż długie błądzenie. Znajdziesz się w obszernej jaskini. Narm będzie już tam czekał. Weź jedno jajo i wyjdź na świeże powietrze. Znajdziesz się już koło statku. Daj znalezione jajo naukowcowi (Colonist Leader) i wróć z powrotem do statku.

Porozmawiaj z Ysanne. Niestety, komputer pokładowy jest uszkodzony i w związku z tym zaistniał pewien problem. Trzeba lądować na najbliższej planecie, położonej koło głównej bazy Alienów. Znaleźliście się na jakiejś dziwnej planecie. Wokół ani żywej duszy. Kiedy komputer pokładowy będzie się „naprawiał", wy rozejrzyjcie się w poszukiwaniu czegoś do jedzenia. Idź w prawo. Pozwiedzaj sobie trochę komnaty. Okazało się, że wylądowaliście na planecie mnichów, a ci niezbyt lubią, jak się im przerywa ich medytacje. Jest taka jedna komnata, z której notorycznie jesteś wyrzucany. Gdy wylecisz z niej, podagaj z Ysanne. Spytaj czy nie mogłaby tam wejść i trochę się rozejrzeć. Po jakimś czasie możesz już spokojnie tam wejść. Mnich leży na ziemi i nie protestuje. Mocne ma pięści ta babka. Po chwili zauważasz jedzenie – jest po prawej stronie ekranu, przed ołtarzem. To chyba ofiara, ale co tam. Gdy tylko najesz się do syta, do pomieszczenia wejdzie czwórka mnichów. Okazało się, że naruszyłeś święty teren i pogwałciłeś ich prawo. Za karę zostajecie wtrąceni do celi i zamknięci na cztery spusty.

Jedyna droga ucieczki prowadzi przez okno. Stań na parapecie i śmiało skacz w dół. Po chwili wylądujesz w wodzie, parę pięter niżej. Idź w prawo. Znajdziesz się w komnacie z winem. W środku jest jeden mnich – czyżby potajemnie pociągał sobie kilka łyków? Nieważne. Idź dalej w prawo. Znajdziesz się w komnacie z chlebem. Po lewej stronie ekranu leżą drożdże (Bag of Yeast). Weź je ze sobą. W tym momencie przyszedł ci do głowy ciekawy pomysł. Wróć do pomieszczenia z winem i włóż drożdże do stojącej na ziemi wielkiej beczki z winem (vat). Po chwili wino eksploduje i na szacie mnicha pojawi się wielka „ach plama, plama, co za pech". Idź w prawo. Okazało się, że mnich zażywa kąpieli. Natomiast jego ubranie leży na brzegu. Weź je i ubierz się. Teraz możesz zerwać kwiatek rosnący na brzegu skały. I tu jest problem. Do statku dostać się nie możesz, ponieważ jest pilnowany przez dwóch strażników. Ysanne siedzi w celi, a Ty kręcisz się otumaniony, z kwiatkiem w ręku. Z nudów poodrywaj od niego płatki – kocha, nie kocha, kocha. Jeden z płatków zostaw w pomieszczeniu z winem, drugi w pomieszczeniu z chlebem, tam gdzie znalazłeś drożdże. Następnie idź cały czas w prawo.

Znajdziesz się znowu w centralnym punkcie. Trzeci płatek połóż tam, gdzie jest tak wiele drzwi – na zakręcie, w zaciemnionym miejscu. Następnie łodygę połóż tam, gdzie jest szef monków (ten z laską, stoi obok wielkiego snopu światła). Czwarty płatek umieść przed drzwiami do celi, a ostatni w celi. Staraj się kłaść je mniej więcej na środku ekranu. Wyjdź teraz z celi. Po chwili przyjdzie dwóch mnichów. Staniesz przed obliczem ich szefa. Po chwili wejdzie też Ysanne. Monkowie wyślą ją w podróż do Otchłani. Nie widząc tu żadnych szans na przyszłość – wracaj do statku. Pogadaj z komputerem pokładowym. Poproś go, abyście wystartowali i lecieli na planetę Alienów ocalić świat i Ysanne. Po chwili wahania wystartujecie. Gdy dolecicie na miejsce, to by wyjść na zewnątrz skorzystaj z tych drzwi po prawej stronie. Idź od razu na dół. Znajduje się tam teleport, taki sam, jaki mieli monkowie.

Wyjdzie z nigo Ysanne, bardzo ucieszył Cię jej widok. Idź w prawo. Pogadaj z gostkiem, który wyjdzie spod sterty jakichś śmieci. Dowiesz się całej prawdy. Nie mam miejsca, aby się tu rozpisywać, ale powiem w skrócie. Został stworzony teleport łączący dwa wymiary – wymiar, z którego przybyli najeźdźcy i nasz. W ten sposób kosmici dostali się tu i zaczeli rządzić. Jedynie pewien kryształ może zamknąć teleport i w ten sposób ocalić nas przed totalną zagładą.

Idź w prawo, następnie w górne drzwi. Na ziemi leży książka telefoniczna. Weź ją i przekartkuj. Znajdziesz telefon Narma. Może on będzie wiedział co dalej począć, w pewnym sensie on jest przyczyną tego wszystkiego. Jest jego telefon. Następnie użyj konsoli, aby się z nim porozumieć. Wyjdź Narmowi na spotkanie. Pogadaj z nim trochę i weź od niego hełm. Zdejmij z niego kawałek kryształu. Idź teraz w prawo dół,lewo, prawo dół. Znajdziesz się w pomieszczeniu z teleportem. To przezeń kosmici dostają się do naszego wymiaru. Przed portalem leży kawałek kryształu (broken crystal). Weź go i połącz z kawałkiem otrzymanym od Narma. Połączą się ze sobą. Następnie wrzuć go do portalu. Po chwili wszystko ucichnie. Przejście łączące dwa wymiary zniknie. Właśnie uratowałeś świat. Po chwili wejdzie Ysanne. Pocałunkom i uściskom nie było końca. Prośba o ułaskawienie przyniosła skutek.

Jesteś wolny, aż do części trzeciej.

■ VIP

komputery: PC

MULTIMEDIA NA KAŻDĄ KIESZEŃ



z firmy

MEDIA VISION



PRZENOŚNY CD-ROM

Double Speed mogący pełnić funkcje Diskmana, czas dostępu 180ms., interface SCSI 2, kompatybilny z MPC i MPC2

Polecamy także
- 16-bitowa karta muzyczna do notebooków PCMCIA.



KARTA VIDEO PRO MOVIE STUDIO

- karta umożliwiająca cyfrowy zapis obrazu z połączonego magnetowidu, dysku optycznego lub telewizora w systemach NTSC, PAL, SECAM
- zapis i odtwarzanie obrazu od 30 kl/s w rozdzielczości 320x240; możliwość wyjęcia pojedyńczej klatki z filmu w rozdzielczości 640x480
- oprogramowanie do obróbki i zapisu filmów + konwerter do formatu MACa



KARTA MUZYCZNA PRO SONIC 16

- Interface SCSI, 44,1 kHz, Audio compression, MIDI Interface, 20-to głosowy syntezator Yamaha YMF22 (OPL-3)
- 100% zgodności z Sound Blaster Pro, Adlib, MPC, MPC2, Windows 3.1.

cena detaliczna 90$ + VAT

ZESTAW MULTIMEDIALNY

- Napęd CD-ROM SCSI, Double Speed 300kB/s., czas dostępu 280 ms.
- Karta muzyczna Pro Audio Spectrum 16-bitowa, stereo, 44 kHz, SCSI, 20. głosowy syntezator Yamaha, MIDI Interface, 100% kompatybilności z Sound Blaster Pro, Adlib, Windows 3.1, MPC, MPC2, OS/2 2.1.
- Głośniki Labtech CS550.
- Atrakcyjne oprogramowanie: gry i użytki – 5 krążków CD m.in.
- Compton's Multimedia Encyklopedia

cena detaliczna 350$ + VAT

POLECAMY:

– Profesjonalne karty graficzne TrueColor
– Zintegrowaną kartę graficzno-dźwiękową
– Szeroki wybór oprogramowania na CD-ROM

Poszukujemy odbiorców hurtowych na terenie kraju.
Oferujemy korzystne warunki współpracy.



KARTA MUZYCZNA THUNDER BOARD

- 11-to głosowy syntezator, 8-bit DAC, Audio compression, 22 kHz, Joystick port

100% kompatybilności z Sound Blaster, Adlib, Windows 3.1.

cena detaliczna 35$ + VAT

Emarex IMPORT-EXPORT
Warszawa
Tel./fax 31-70-20

SOFT design
ul. Radziwie 13
01-164 Warszawa
Tel./fax 37-37-14, 37-05-65, 37-80-43

MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!

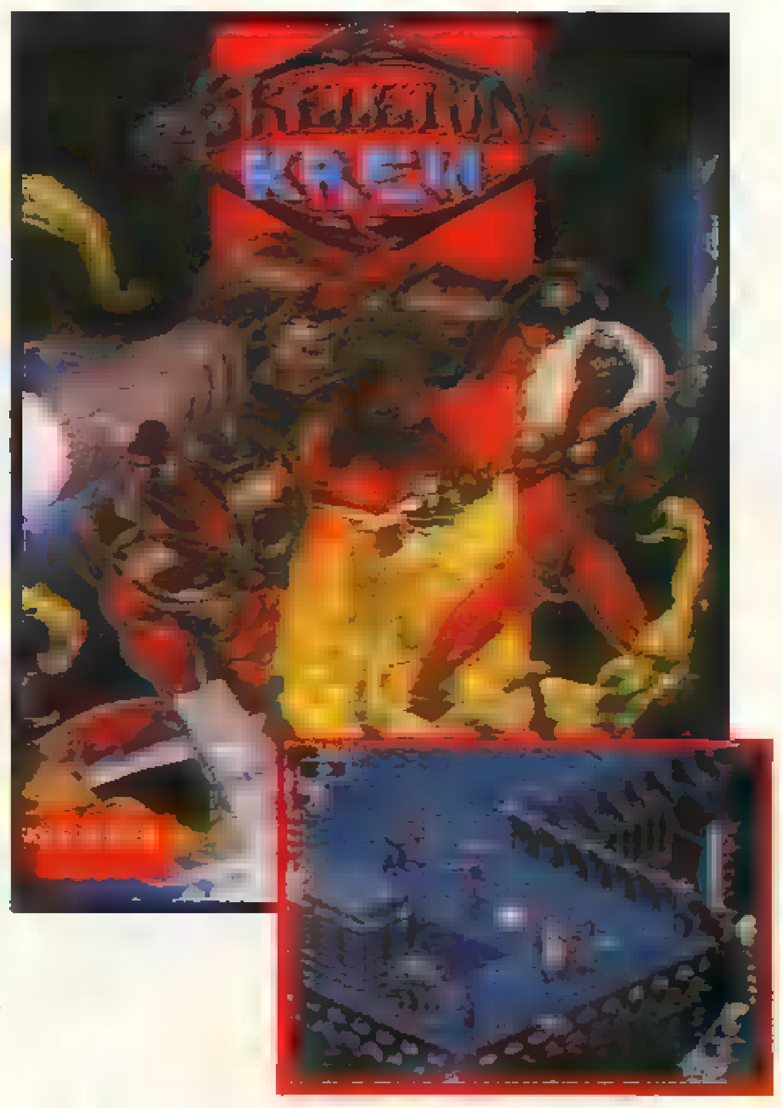


WERSJA POLSKA

IBM PC
Znakomita gra strategiczna, grafika SVGA w 256 kolorach, walka z Imperium Rzymskim, elementy ekonomiczne, pełna polska wersja



Amiga · CD32
Wieloetapowa, bajecznie kolorowa i bardzo dowcipna "różowa" gra platformowa. Kilka alternatywnych światów, ponad 50 poziomów



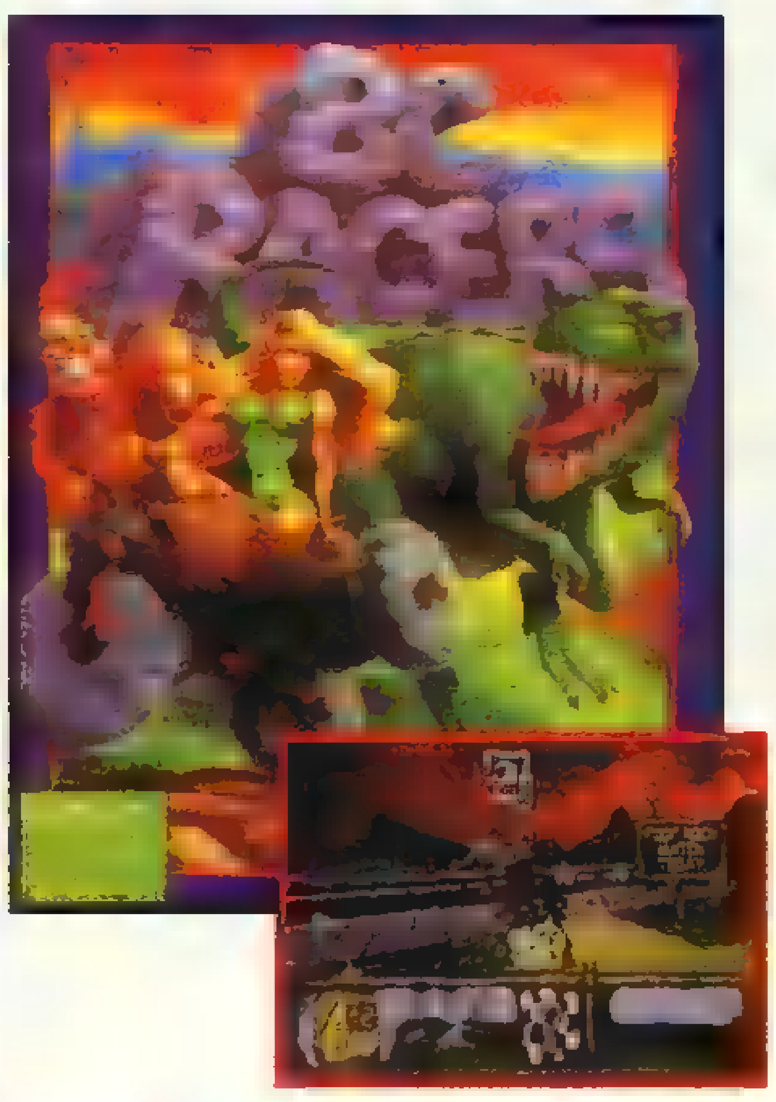
A1200 · CD 32
Super strzelanina w super grafice, kilka izometrycznych poziomów, rewelacyjna szybkość i znakomita zabawa na długie godziny



Amiga
Gwiazda koszykówki, Shaq O'Neil w niezamowitych pojedynkach z 12 mistrzami wschodnich sztuk walki, znakomita szybkość i grafika



Amiga · CD 32
Przepiękna gra fantasy z elementami gry zręcznościowej i role playing, wiele ciekawych opcji, niezwykła atmosfera



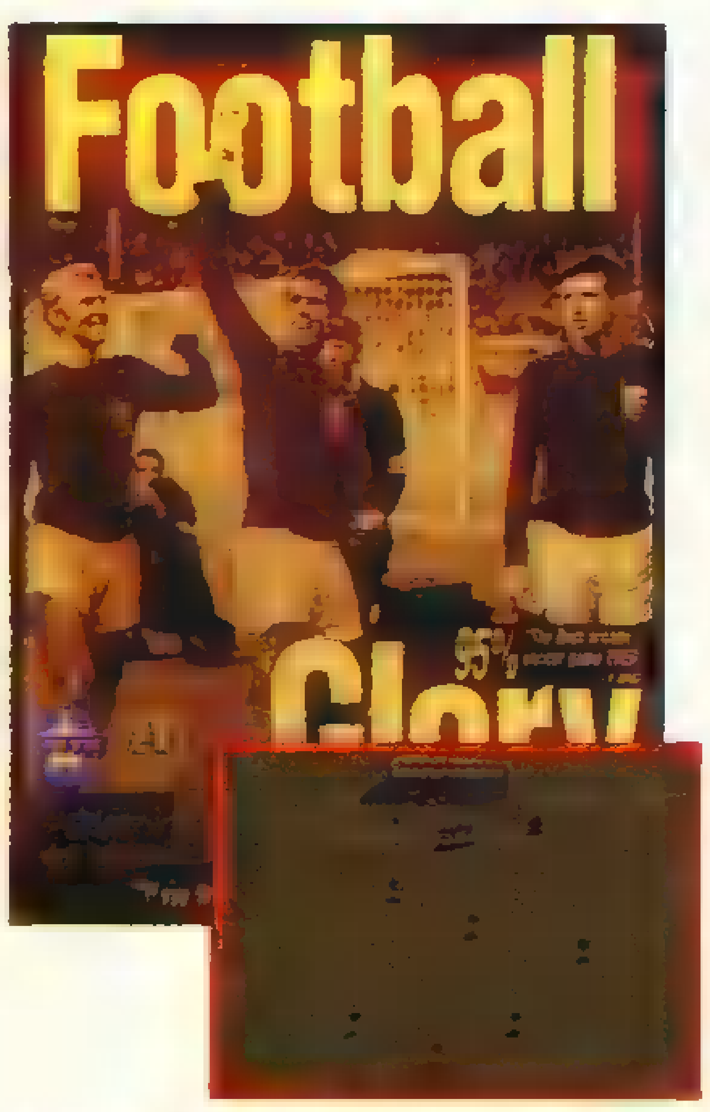
IBM PC · CD ROM
Grafika 3D,znakomitego wyścigu prześmiesznych, prehistorycznych pojazdów, opcja dla dwóch graczy, 32 różne scenerie



Amiga
Jako pilot śmigłowca walczysz z odziałami terrorystycznymi, znakomity następca słynnego "Desert Strike", duża "wciągalność"



Amiga · IBM PC
Najlepszy z managerów piłkarskich, wiele opcji, świetnie opracowane rozgrywanie meczy, wpływ wybranej taktyki na grę drużyny



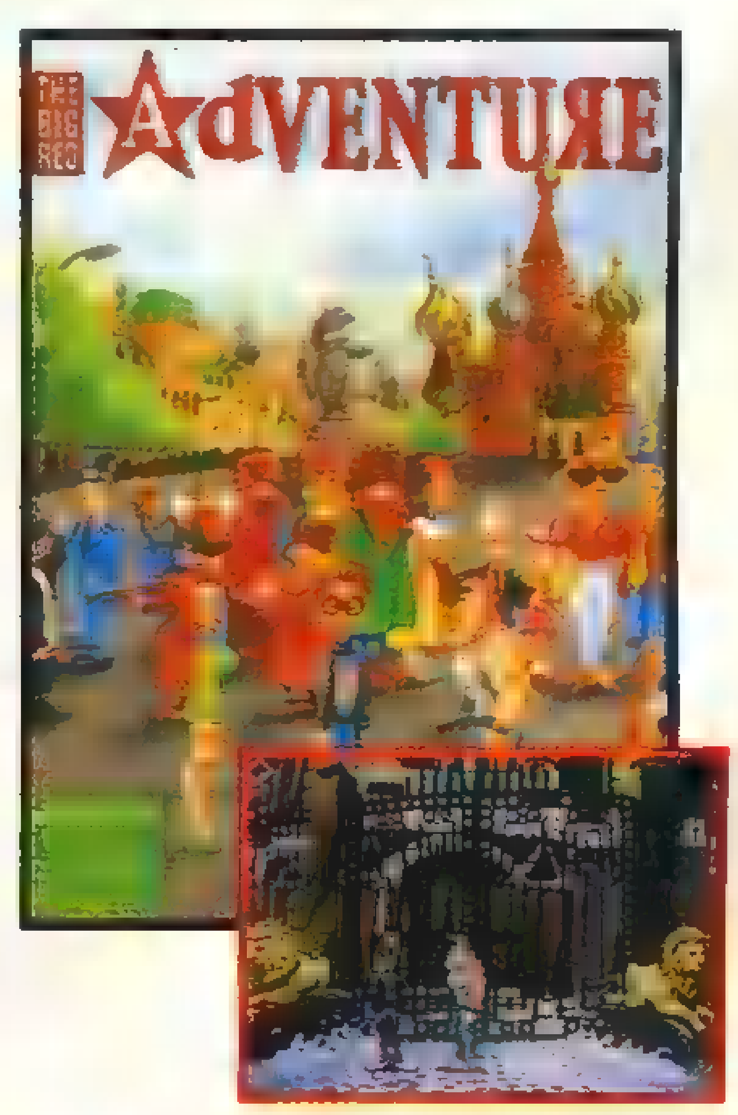
Amiga · A1200
Najlepsza piłka nożna "do grania", bardzo proste sterowanie, wiele opcji, niespodziewane wydarzenia, świetna grafika, dowcipna



Amiga · A1200 · IBM PC · ST
Najnowsze dziecko firmy Silmarils, rewelacyjna gra role playing w atmosferze niesamowitej planety, super grafika, muzyka, scenariusz



Amiga · IBM PC
Niesamowity, nielegalny, weekendowy wyścig za kierownicą Lamborghini Diablo, 60 różnych tras, opcja dla 2 graczy



IBM PC · CD ROM
Znakomita gra przygodowa, 100 różnych lokacji, pełnoekranowa, 256 kolorowa grafika SVGA, rewelacyjny, dowcipny, scenariusz

JURAJSKI SEN – znakomita graficznie platormówka
DAN WILDER – przygodówka w grafice izometrycznej

MIRAGE SOFTWARE
03–982 WARSZAWA, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

MIRAGE SOFTWARE jako wyłączny dystrybutor chce polecić Państwu prawdziwe komputerowe hity. Wszystkie programy zaopatrzone są w polskie instrukcje. Sprzedawane są w rewelacyjnie niskich cenach w sklepach komputerowych. Można je także nabyć w naszym dziale sprzedaży wysyłkowej lub sklepie firmowym w Warszawie przy ul.Gen.Abrahama 4.



IBM PC . CD ROM

Wchodzisz do niesamowitego pałacu, aby podjąć walkę z siłami ciemności. Trójwymiarowa animacja w czasie rzeczywistym, obraz z wielu kamer, wspaniała, rewolucyjna przygodówka.



IBM PC . CD ROM

Na Twoją pomoc czeka dziewczynka, porwana i uwięziona w posępnym zamczysku. Ogromne przestrzenie, tajemne przejścia, siły ciemności znowu atakują. Super grafika, animacja.



CD ROM **SUPER HIT**

Edward Carnby znowu zadarł z siłami ciemności, które porwały Emily. Znakomita kontynuacja, tym razem na Dzikim Zachodzie, sprawdzone zasady sterowania, grafika, animacja ...



Najlepiej zrealizowane i najbardziej widowiskowe mordobicie wszechczasów. Wspaniała grafika, rewelacyjny dźwięk, super animacja. Dwunastu zawodników, każdy ma od 8 do 20 ciosów. Najbardziej krwawy i największy hit ostatnich czasów.

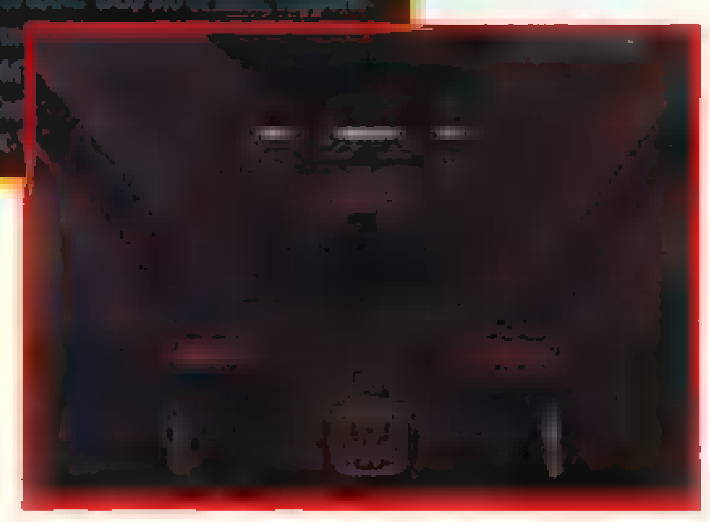


AM · IBM PC · CD ROM

SUPER HIT



Super pojazd w kosmicznej misji. Entuzjastyczne oceny prasy zachodniej, pierwsza gra z teksturową grafiką obracaną we wszystkich kierunkach. DOOM KILLER. 30 poziomów niesamowitych walk, super grafika i animacja, myślący przeciwnicy. Gra w którą gra cały świat.



IBM PC · CD ROM

SUPER HIT





CD ROM
IBM PC wkrótce

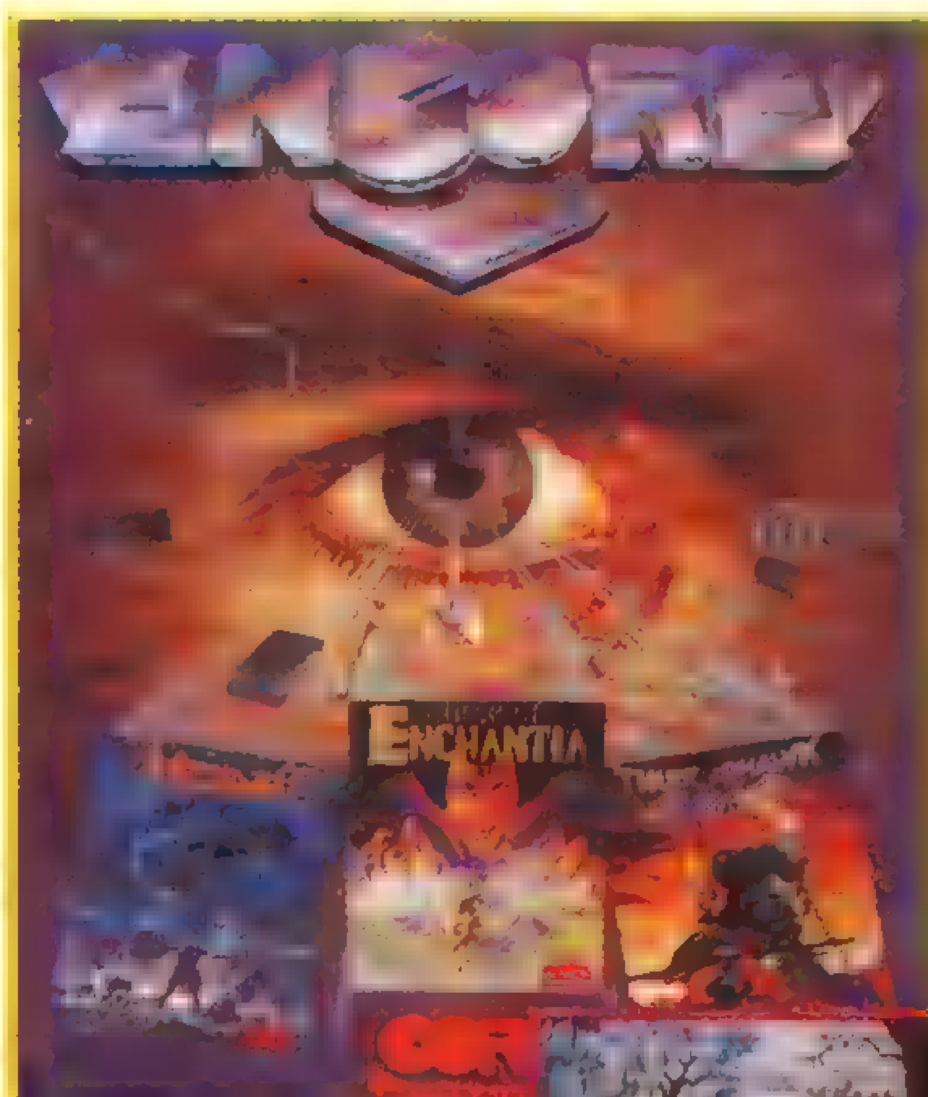
Atakuje Twoje zmysły nowym rodzajem akcji, interaktywna, wieloetapowa misja w kosmosie. Niesamowite atmosfera, grafika i scenariusz, profesjonalna muzyka. Pełna polska, kolorowa instrukcja.

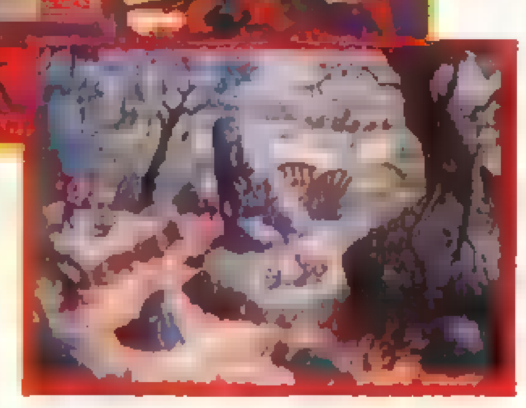




CD ROM
IBM PC
A1200 wkrótce

Bojowy eksperyment taktyczny, symulator jakiego nie było, fenomenalna, realisytczna grafika, znakomite scenariusze, możliwości sięgające XXI wieku, super grywalność i wciągalność.





CD ROM

Zestaw trzech rewelacyjnych programów.
THUNDERHAWK – symulator helikoptera, 3D
HEIMDALL – gra akcji z elementami RPG
CURSE OF ENCHANTIA – gra przygodowa, świetna grafika, znakomity scenariusz





ME

Wydany w zeszłym roku „MENTOR" jest milowym krokiem w dziedzinie polskich gier komputerowych.

W zalewie rodzimej miernoty ta gra wzbudziła niemałą sensację, stając się niezaprzeczalnym numero uno 1994. „MENTOR" był już u nas opisywany, był nawet początek rozwiązania, pora więc na ciąg dalszy...

Uruchomiłem gierkę, obejrzałem wstęp i zabrałem się za wpisywanie kodów. Wpisałem pierwszy numer, drugi, potem trzeci... I gdy już myślałem, że dostałem jakąś okrojoną wersję, polegającą na rozpoznawaniu znaczków na ekranie i wpisywaniu ich numerków, gra ruszyła... Poprzedni opis urywa się na planszy ze spodkiem, ale oczywiście nie każdy musiał czytać „Gry Komputerowe" oznaczone numerkiem 11/94, dla nich więc przypomnienie w telegraficznym skrócie. Na pierwszym ekranie zabierasz lakier do włosów i pastę do butów. Teraz musisz skutecznie wystraszyć babcię siedzącą obok trzepaka na drugim ekranie. W tym celu stawiasz włosy ■ czub używając lakieru (kursor na babcię) i smarujesz ryjek (swój) pastą. Staruszka zmyka jak opętana, ■ Ty zabierasz jej perukę i wracasz do początkowego screenu. Tam wręczasz perukę łysemu, a od niego dostajesz trzepaczkę. Teraz trzepiesz dywan, a potem wrzucasz go przez okno i przechodzisz do kolejnego etapu gry. Czeka Cię tu niecodzienne spotkanie i to „trzeciego stopnia". Wylądował właśnie ufoludek i pobiegł na piwo. Każdy kto ma oryginał „MENTORA" wie z instrukcji, że w rodzinnym mieście Romka zieloni przybysze to nic nowego — zaopatrują się tutaj w artykuły spożywcze, które u nich są bardzo drogie. Chwilę potem z okna zaczęły dobiegać odgłosy gry na perkusji.

„To jest facet, którego mi potrzeba" pomyślał Romek, ale nijak nie mógł się z nim skontaktować, więc zainteresował się latającym spodkiem. Normalnie, ile ma na liczniku, jakie siedzenia... „A może by tak go podwędzić?" pomyślał nasz bohater. „Ufoludek na piwku, szybko nie wróci, ■ w razie czego powiem, że chciałem tylko posiedzieć w środku i Policja nic mi nie zrobi." Po tej decyzji Romek zaczął rozglądać się za czymkolwiek, co pomogłoby w dostaniu się do spodka. Jest! Kamień obok kretowiska na pewno się przyda. Niestety, w ostatniej chwili kamień został zabrany przez kreta. Jednak po potraktowaniu drania lakierem, ten zmienił zdanie. Co dalej? Spodek nie należy do najmłodszych, klapa nie chce się otworzyć, trzeba by ją naoliwić. Ze starego samochodu sączą się krople oleju, ■ konewka na oknie będzie doskonałym naczyniem. To myśląc, Romek rzucił kamieniem w konewkę i strącił ją... Hmm, za drugim razem. Nabrał w oleju i naoliwił (naoleił?) klapę w spodku. Niestety, to nie było wszystko. Romek z nadzieją naoliwił też bagażnik samochodu (trzeba napełnić jeszcze raz konewkę) licząc, że znajdzie tam coś, co mu pomoże. Znalazł... kilof (jak wiadomo, w bagażnikach starych wozów trzyma się zwykle kilofy, piły tarczowe i, ewentualnie, ciała). Dobra, tylko co z nim zrobić? Zrozpaczony Romek przywalił ze złością kilofem w ścianę i jego oczom ukazał się zwój grubego drutu. Teraz wystarczyło wyprofilować kawałek drutu na haku od samochodu i tak otrzymanym wytrychem otworzyć klapę spodka. Zwarcie stacyjki i można lecieć. Autopilot przywiódł Romka na obcą planetę, pod samą budkę z grzańcem — intergalaktycznym przysmakiem wyskokowym. Romek właśnie zerwał kabel doprowadzający prąd do budki, gdy na horyzoncie pojawił się ufoludek z piłką do kosza. Jednak wrzuty nie szły mu najlepiej — bądź co bądź, trudno trafić do kosza zawieszonego na wysokości dwustu metrów (dlaczego dwustu? Vide instrukcja). Kiedy Romek do niego zagadał, ufoludek zdenerwował się i powiedział, że jak nasz bohater jest taki mądry, to niech sam spróbuje, a jak trafi do kosza, dostanie 3000 kredytek. Zielony odszedł spokojny, wiedząc że rasa ludzka nie gra za dobrze w basket (bądź co bądź u nas kosz wisi odrobinę niżej...). Rzeczywiście kilkukrotne próby trafienia spełzły na niczym. Od czego jest jednak rozum? Romek po rozejrzeniu się w sytuacji postanowił posłużyć się ptakiem siedzącym obok sprzedawcy.

Drutem przywiązał mu do nóg piłkę (trzeba użyć piłki na ptaku), a przestraszone ptaszysko zaczęło krążyć nad koszem.

„Trzeba teraz czymś rzucić", pomyślał Romek. Kamień za ciężki, mógłby uszkodzić ptaka, ale butelka leżąca przed śpiącym facetem będzie w sam raz. Podpity ufoludek nie chciał oddać swojej butelki, jednak parę ciosów trzepaczką uspokoiło go nieco. Romek podniósł butelkę, rzucił w ptaka i piłka trafiła do kosza. Właśnie wrócił właściciel piłki i, chcąc nie chcąc, musiał wypłacić Romkowi forsę. Ponieważ była to waluta niewymienialna (na Ziemi zielone ludki płaciły złotem), to trzeba było kupić coś na miejscu. Niestety, do grzańca brakowało jeszcze 2000 kredytek. Na budce wisiało ogłoszenie mówiące o nagrodzie za każdego złapanego szczura. Na lewo od budki Romek zauważył dziurę ściekową. Wyłamał kratkę kilofem i wlał do środka resztki oleju z konewki. Po chwili biegł już ze szczurem do sprzedawcy. Ten wypłacił Romkowi należność i sprzedał grzańca. Ponieważ robiło się nudno, Romek wsiadł do spodka i odleciał. Po wylądowaniu na Ziemi nasz bohater postanowił zwrócić jakoś uwagę gościa, który tak ładnie grał na garach. Na początek Romek naoliwił konewką (ponownie trzeba ją napełnić) bagażnik, który dziwnym trafem się zatrzasnął. Gdy próbował otworzyć klapę, ta została mu w rękach.



„Mam pomysł", zakrzyknął Romek i, uderzając kamieniem o hak samochodowy, zapalił olej. Do klapy od bagażnika wlał trochę grzańca i czekał aż zapachy wywabią perkusistę. Facet rzeczywiście pojawił się w oknie i zaprosił Romka do środka (można wejść przez drzwi). Pokój muzyka stanowił klasyczne skrzyżowanie bałaganu twórczego z kawalerskim rozgardiaszem. Romek rzucił facetowi grzańca i zaproponował mu przystąpienie do grupy. Ten chciał wiedzieć jaki poziom przedstawia sobą Romek. „Gitarę mam ze sobą, piecyk wystarczy tylko włączyć do prądu, ale kabel do gitary wisi stanowczo za wysoko", rozumował nasz bohater. Próba strącenia kabla kilofem nie powiodła się — wbił się w ścianę obok. Może by tak rozbujać się na żyrandolu? Niestety, zaowocowało to tylko efektownym upadkiem i dziurą w podłodze. Romek postawił konewkę na dywaniku, a trzepaczkę umieścił na dziurze. Teraz lot próbny (trzeba kliknąć na konewkę) i... Taaak, trzeba przekręcić trzepaczkę. Poobijany Romek ostatkiem sił odbił się na konewce, potem na trzepaczce i łapiąc się za kilof złapał kabel. Włączył go do gniazdka we wzmacniaczu (górny lewy róg) i pokazał na co go stać... Perkusista, gdy już pozbierał szczękę z podłogi, zgodził się przystąpić do zespołu.

Po krótkiej przebitce ze studia przenosimy się do mieszkania przyszłego wokalisty. Grał on właśnie na swojej Amidze, gdy odwiedził go świeżo upieczony perkusista Romka. Tutaj nasze zadanie polega na przeprowadzeniu dialogu i nakłonieniu wokala do przystąpienia do kapeli. Gadacie o muzyce, grach komputerowych,





NTOR

piwie, piractwie (nie ma to jak trochę moralizatorskiej propagandy), i znowu o grach. Okazało się, że właściciel komputera ma dwa legalne programy: „Księgę Podatkową" i „Super Rajd". Ten ostatni napisał sam i chełpi się, że nikt nie pobije jego rekordu. Nie podaję sposobu na rozegranie rozmowy, ponieważ nie sposób nie zakończyć jej sukcesem. Możesz powiedzieć wszystko — że będziecie chlać wino zamiast grać, że grupa będzie grać jak Modern Talking, że nie ma gdzie robić prób i w ogóle, że nie traktujesz grupy poważnie (lub, jak jest napisane w grze, „powarznie"). I tak w końcu rozmowa zejdzie na grę „Super Rajd". Jedyne zdanie, które powoduje Twoją klęskę to „nie będę o nic prosił" pod koniec rozmowy.

W każdym razie, facet proponuje Ci pobicie swojego rekordu. Jeśli Ci się uda, zostanie wokalem nowej grupy. Oczywiście, udaje Ci się.

Do pełni szczęścia brakowało jeszcze basisty. Romek poszedł do parku, bo wiedział, że tam może spotkać odpowiedniego człowieka. I rzeczywiście, był tam. Palił meksykańskie papierosy, ale gdy dał Romkowi pociągnąć, okazało się, że to było coś więcej, niż tytoń...

Romek znalazł się na wyspie, tej samej, która mu się śniła w sobotę (vide instrukcja). Nie było co prawda czerwonych pingwinów, ani dziadka, ale efekty cywilizowania wyspy przez tego ostatniego pozostały. Romek wiedział, z gier komputerowych, że w takich przypadkach należy chodzić wszędzie i zbierać wszystko, co popadnie. Poszedł w prawo, zerwał lianę i znów w prawo do wraku statku. Zdjął z trupa okulary, a z otwartej skrzyni zabrał szczypce i wiosło. Wrócił do miejsca z lianami i poszedł w głąb. Wziął jeden z patyków, na drugim zawiązał lianę i wytrych. Z tak powstałą wędką powędrował w lewo. Minął spychacz, obok ruin wziął kamienie i gdy na horyzoncie zamajaczył wodospad, wszedł przez otwór w skale. Doszedł do rzeki, do której dziadek wrzucał śmieci, by ucywilizować wyspę. I rzeczywiście, po zarzuceniu wędki Romek wyłowił garnek. Wrócił przez otwór w skale i poszedł w lewo. Obok źródełka życia zdrapał ze skały trochę mchu. Na lewo od źródła była kopalnia, tam Romek ukruszył kilofem trochę węgla i zebrał go w garnek. „Dobra, etap zbierania śmieci mamy za sobą", pomyślał, „teraz trzeba zastanowić się, co jest potrzebne. Żeby się wydostać z wyspy potrzebuję tratwy. Trzeba by czymś ściąć palmy". Przypomniało mu się, że w miejscu z wodospadem, obok przejścia do rzeki, widział palenisko. Wrócił tam i, po obłożeniu kamieniami, palenisko zamieniło się w piec. Wsypał do niego węgiel i pobiegł po rudę żelaza, którą dziadek odkopał spychaczem. Nabrał jej w garnek i, po wsypaniu rudy do pieca, postanowił jakoś rozpalić ogień. Położył wyschnięty już mech pod piecem, a resztę załatwiło słońce przepuszczone przez soczewkę okularów. Po chwili w piecu wytopiło się wspaniałe ostrze do siekiery.







Romek wyjął szczypcami metal i powędrował w poszukiwaniu jakiegoś trzonka. Po wielu próbach z różnymi patykami udało mu się wreszcie dopasować ostrze do badyla wystającego ze skrzyni na statku. „Nieźle", pomyślał Romek, „z kupy kamieni zrobiłem murowany piec, a z rudy w kilka sekund wytopiłem siekierę. Ale w końcu to jest odlot, a nie takie odloty się przeżywało. Na przykład ten, w którym wchodziłem na ogromne drzewo, a na samym szczycie była tabliczka z napisem Zakaz Pływania, albo..." Ale chyba schodzę z tematu.

Romek wrócił na plażę, ściął palmy, związał je lianami i wiosłem zepchnął na wodę.

Po drodze postanowił zahaczyć o drugą wyspę i odwiedzić mocno cywilizowanych Murzynów (nie wiesz o co chodzi? Przeczytaj instrukcję!). Po dobiciu do brzegu Romek skierował się w głąb, do wioski. Właśnie odbywała się tam dyskoteka, jednak stojący na warcie Murzyn powiedział, że wstęp tylko dla czarnych i nie chciał Romka wpuścić. „Ja tam rasistą nie jestem, ale asfalt to powinien na ulicy leżeć", wymamrotał pod nosem Romek i wycofał się. Zauważył faceta sprzedającego maski, a ponieważ nie miał pieniędzy, więc próbował podwędzić jedną. Wtedy sprzedawca powiedział, że za jajo orła da mu maskę. A gdzież indziej może mieszkać orzeł, jak nie w rezerwacie. Po wejściu do rezerwatu i wdrapaniu się po lianie, Romek ujrzał wielki okaz orła bielika. Próby zejścia do gniazda po lianie nie powiodły się – ptak nie był tym zbytnio zachwycony. Zdenerwowany Romek podważył kilofem głaz na skraju przepaści, co skutecznie zakończyło żywot, być może ostatniego, orła bielika na tym narkotycznym świecie. Po konarze została dziura w skale. Romek ostrożnie opuścił się do jaskini. Wewnątrz Romek spotkał dwóch facetów, którzy trochę się tam zasiedzieli. Po bliższych oględzinach okazało się, że powodem tak długiej wizyty były kajdany, którymi byli przykuci do skały. Kajdany mogłyby się przydać, ale żeby je zdobyć trzeba pogruchotać szkielety siekierą. Romek długo się wahał, w końcu rozsądek wziął górę nad wstrętem (próbuj trzy razy). Zaopatrzony w kajdanki Romek wrócił na dół i sprawdził, czy nic przypadkiem nie zostało z orła. Niestety, nic nie znalazł. Ze sprzedawcą masek nie miał co gadać, wrócił więc do wejścia do wioski. W wartowniku zagrały zakodowane w genach instynkty i na widok kajdanek zwiał z posterunku.

W wiosce Romek zastał znajomego basistę w towarzystwie dwóch Murzynów robiących za perkusję. Bezzwłocznie przyłączył się do gry (użyj gitary na basiście). Gdy znudzi Ci się koncert, naciśnij przycisk myszy, basista mówi, że jak zejdą z drągów, to gra z Romkiem w kapeli.

Następnym etapem było znalezienie menedżera. Należy przeprowadzić rozmowę. Tu jest już trochę trudniej niż z wokalistą, łatwo wszystko schrzanić. Bądź pokorny i niezarozumiały, bo skończysz pod monopolowym. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, Twoja misja jest zakończona.

Gdy zespół skończy opowiadać swoją historię, następuje wielki koncert. Wstrzymaj się jeszcze trochę, daj napisom przelecieć, a zobaczysz scenkę, która stawia pod znakiem zapytania cały Twój wysiłek.

■ **Rafał Belke**

komputery: AMIGA 500/600/1200, 1 MB RAM
dystrybucja: MARKSOFT tel.(0-2) 663-93-90
cena: 35,50 zł

Właśnie się obudziłeś. Siedzisz rozespany na łóżku w domu swojej dziewczyny Eden. Z biurka podnieś portfel [WALLET] i przejdź do następnego pokoju. Z mikrofalówki [MIKRO COOKER] weź malutki kluczyk [KEY]. Obok znajdziesz przycisk [BUTTON], którym otworzysz drzwi do windy. Zjedź na dół.

W garażu podnieś śrubokręt [SCREWDRIVER] i po wyjściu na ulicę udaj się do swojego mieszkania. Otwierając drzwi będziesz musiał użyć zamka cyfrowego i wpisać odpowiedni kod [5106]. Wewnątrz podnieś cartridge z napisem „Important" i włóż go do odpowiedniego gniazda [NETWORK INTERFACE]. Po tej czynności uruchom Net Work Screen i wpisz następujące komendy:

LOGON RYAN
PASSWORD: BLACK DRAGON
LIST CARTRIDGE
READ PRIVATE
EXIT

Teraz podnieś z łóżka nóż [KNIFE], a z szafki kubek [MUG]. Następnie udaj się do baru. Porozmawiaj z barmanem, po czym wyjętą z portfela kartę [CASHCARD] włóż do czytnika [CARD SCANNER]. Po tej czynności zamień kilka słów z facetem siedzącym przy barze i pędź do Luisa. Przed domem zostaniesz skrojony z butów. Nie przejmując się tym wejdź do kumpla, używając zamka cyfrowego przy drzwiach [5238]. Wejdź do kibelka i podziel się z Luisem swoimi myślami. Podnieś parę butów leżącą na podłodze i niezwłocznie je załóż. W pokoju powinieneś znaleźć mały przedmiot [UNIT], w którym będzie karta [CARD]. Teraz swoje kroki skieruj do salonu bilardowego. Aby



tam wejść, musisz włożyć znalezioną u Luisa kartę do czytnika [READER]. Kieruj się na lewo, aż dojdziesz do małych drzwi na końcu korytarza. Otwórz je [5222] i porozmawiaj z siedzącym bossem. Teraz wystarczy mu zapłacić, wkładając CashCard do Card Scanner i pistolet jest Twój. Tak uzbrojony możesz już jechać do hotelu. Po rozmowie z recepcjonistką zapłać jej i odbierz klucz [KEY-CARD], którego użyj w windzie. Na piętrze wyjdź z windy. Po lewej stronie znajdziesz punkt przeciwpożarowy [FIRE POINT], a w nim siekierę [AXE].

Po powrocie do windy otwórz nożem panel kontrolny i przetnij zielony przewód, który się z niego wysunie. W tyle windy będzie dźwignia [HANDLE] – popchnij ją, dzięki czemu będziesz mógł wyjść na dach. W zablokowane wrota włóż siekierę i przejdź dalej.

Tam, nie czekając ani chwili, użyj siekiery na jednym, a po chwili pistoletu, na drugim bandycie. Po udanej akcji odnajdź głównego szefa, którego zastaniesz w dosyć dziwnej sytuacji. Wykończ go celnym strzałem i przenieś się do Dreamweb. Na miejscu dostaniesz kolejne wskazówki od mnicha. Idąc tunelem w dół skręć w prawo. Na kamiennych drzwiach oprzyj swe dłonie i przejdź do następnej lokacji. Tam na kamiennej płycie znajdziesz dziurkę, w którą włóż klucz znaleziony w mikrofalówce. Zostaniesz przeniesiony do miasta. Udaj się do swojego domu i włącz Net Work gdzie wpisz:

LIST
LIST NEWSNET
READ TVSPECIAL
EXIT

Jedź do studia kanału 6. Nie będziesz mógł wejść, z powodu ciężarówki tarasującej wejście. Obejdź więc cały budynek i zabij faceta siedzącego w stróżówce. Sięgnij przez wybitą szybę i użyj konsoli [CONTROL PANEL]. Omiń szlaban i wejdź do budynku. Spod gazety [BROCHURE] wydobądź przepustkę [PASSCARD]. Idź w lewo. Na dole znajdziesz drzwi, które otwórz z pomocą wcześniej znalezionej przepustki.

W środku otwórz śrubokrętem skrzynkę [FUSE BOX] i wyjmij z niej bezpiecznik [FUSE]. Wyjdź z pomieszczenia i odszukaj drabinę prowadzącą na piętro wyżej. Tam wyjmij z konsoli [WINCH CONTROL] czerwony bezpiecznik i włóż znaleziony wcześniej. Teraz wystarczy, że użyjesz konsoli, a będziesz mógł oglądać krew swojej ofiary. Ponownie w Dreamweb porozmawiaj z mnichem i idź korytarzem w dół. Tam weź kryształ i odnajdź odpowiednie drzwi, aby się przenieść do rzeczywistości. Odwiedź swoją dziewczynę [2865] i w sypialni włącz podręczny komputer [ORGANISER] pod jej bluzką. Wciśnij kilka razy klawisz „P", aby przewinąć strony.

Drałuj do Sartain Indrusties [7833]. Będąc w środku przejdź do windy, rozwalając przy okazji komputer. Na piętrze użyj kryształu, do zdezintegrowania obu facetów. Podnieś teczkę [BRIEF CASE] i wyjmij z niej dokumenty [PAPERS]. Szybko wbiegnij po schodach na dach i strzel w uciekający odrzutowiec. Zostaniesz przeteleportowany... już chyba wiesz gdzie. Powróć do normalnego świata.

Znajdujesz się na parkingu. Z ciężarówki zabierz sekator [WIRE CUTTERS] i zapoznaj się ze zdobytymi dokumentami. Złóż wizytę w Chapel House. Pokonaj niezbyt wysoki mur i w zgliszczach odszukaj niebieski cartridge. Będąc w swoim mieszkaniu przejrzyj jego zawartość, posługując się siecią Net Work:

LOGON BECKETT
PASSWORD: SEPTIMUS
LIST CARTRIDGE
READ BRIEF
EXIT

Jedź do starego kościoła [RUINED CHURCH] i nożycami przetnij kratę [GATE]. Teraz do Boat House. Odłam barierkę [RAILING] i w kubek nabierz wody znajdującej się w rurze [PIPE]. Znajdź, ukrytą do połowy w piasku, skrzynkę [JUNCTION BOX] i otwórz ją z pomocą ułamanej barierki. Gołą elektronikę zalej wodą, przez co nastąpi zwarcie, a Ty będziesz mógł wejść do domu przez okno. Gdy się już tam znajdziesz, zamień kilka słów ze zmasakrowaną kobietą i bez wahania strzel jej w głowę.

Już po raz ostatni opuść Dreamweb i pojedź do kościoła. Wewnątrz, obok szkieletu, znajdziesz dłoń [HAND]. Z ołtarza zdejmij świeczniki i obrus, pod którym znajdziesz wgłębienie, w którym powinna znaleźć się dłoń. Odsuń kamienny ołtarz i wskocz w powstały w ten sposób otwór. Z dzbana [JAR] wydobądź kryształ i odsuń płytę grobowca. Tam powinieneś znaleźć diamenty, mizerykordię [DAGGER] i kamień. Diamenty ułóż na środkowej płycie posadzki, otwierając ukryte przejście. Dojdź do pomnika i pobaw się układanką. Na dole powinno być półkole przecięte raz, a na górze trzy. Naciśnij kryształ. Teraz poszukaj kamieni, powinno być ich osiem (jeden z nich jest w pokoju). Włóż je do wagonika, a ten pchnij najmocniej jak tylko potrafisz. Wejdź w nowo powstałe przejście i skręć w lewo. W sali, oprócz olbrzymiego otworu, znajduje się także mały, w który wrzuć swoje ciałko. Znajdujesz się w tunelu metra. Idź do góry, aż dojdziesz do pokoju ukrytego w lewej ścianie. Pogadaj chwilę z obecną tam osobą, a gdy ta rzuci się na Ciebie, z nożem niezwłocznie wyskocz na zewnątrz. Dalej wypadki potoczą się w zaskakującym tempie i za chwilę będziesz sam na sam z trupem. I to by było na tyle.

■ **WARLOCK**

komputery: A500, A1200, PC

DREAMWEB

Jak uratować Świat ?



PRENUMERATA

PRENUMERATA

Wiemy że czasami macie problemy ze zdobyciem niektórych numerów „Gier Komputerowych" i innych czasopism naszego wydawnictwa. Lekarstwem na to może być stała prenumerata. Można ją zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na III kwartał '95 w „Ruch-u"

Należność (2,00 x 2) za numery lipiec/sierpień, wrzesień można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio", „Wydania Specjalne Computer Studio", „CD-ROM Magazyn–Multimedia". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie na prenumeratę od dowolnie wybranego numeru – należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach".

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł należy okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism wydawnictwa „CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe – 2,00 zł.
- Computer Studio – 1,50 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio – 1,50 zł.
- CD-ROM Magazyn Multimedia – 1,80 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma może wypełnić zwykły przekaz na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach znajdziesz na stronie 41.

Uwaga! Na blankiecie w przypadku „Gier Komputerowych" i „Computer Studio" ze względu na brak miejsca podano kolejne numery poszczególnych pism według kolejności ich ukazywania się. Natomiast w spisie numerów archiwalnych (na str. 41) poszczególne numery opisane są według kolejności ukazywania się ich w okresach rocznych. Dlatego więc, dla pełnej jasności, poniżej zamieszczamy wykaz numerów archiwalnych dostępnych w redakcji w ich pełnym oznaczeniu.

COMPUTER STUDIO:

2-3-4 – numer składankowy; 5-6-7 – numer składankowy; 8(5/92), 9(1/93), 10(2/93), 11(3/93), 12(4/93), 13(5/93), 14(6/93), 15(7/93), 16(1/94), 17(2/94), 18(3/94), 19(4/94), 20(5/94), 21(1/95).

GRY KOMPUTEROWE:

1(1/93), 2(1/94), 3(2/94), 4(3/94), 5(4/94), 6(5/94), 7(6-7/94), 8(8-9/94), 9(10/94), 10(11/94), 11(12/94), 12(1-2/95).

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

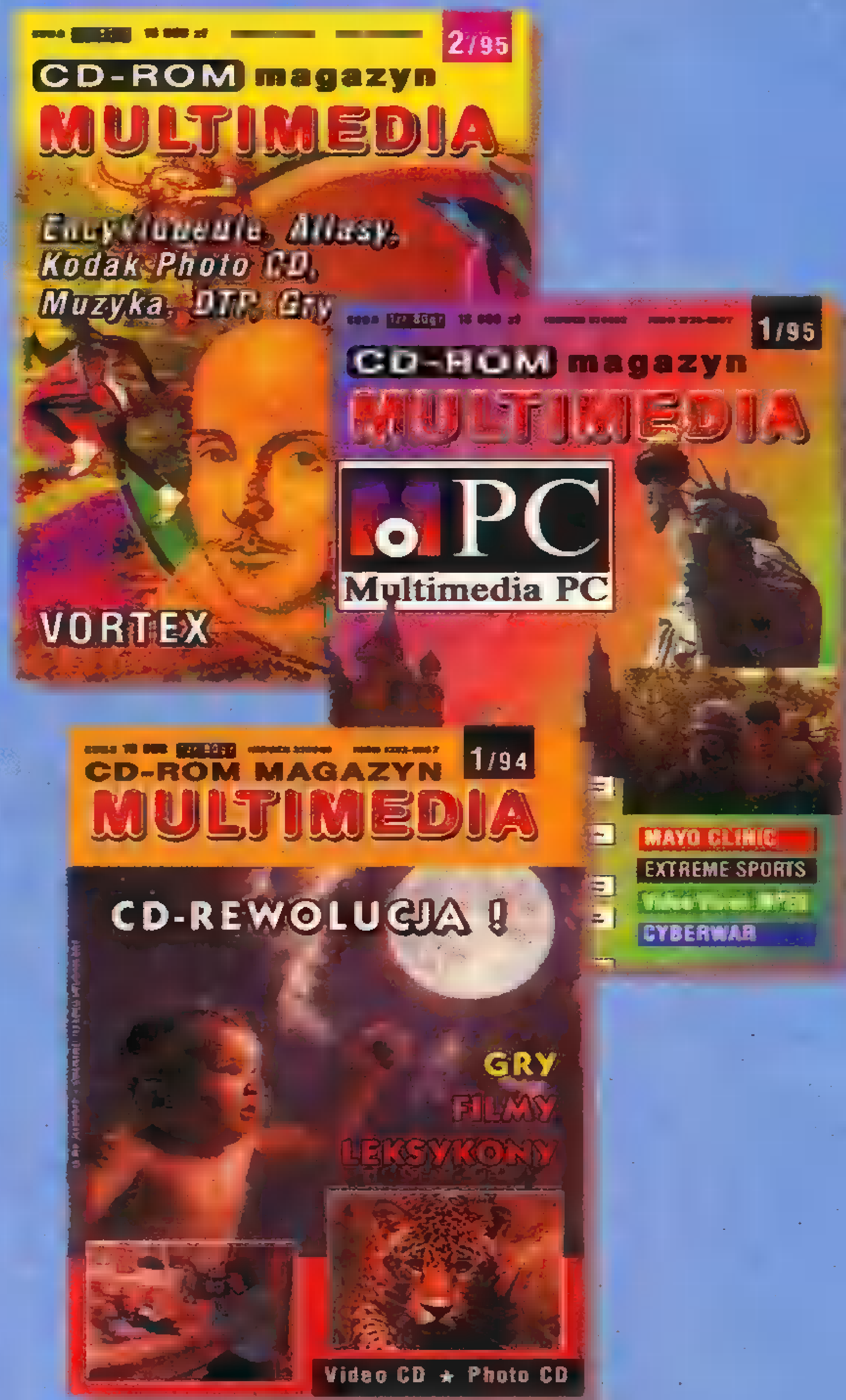
Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6–7/94, 8–9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej – zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy – rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać – rocznik.



nowe pismo poświęcone multimediom i CD-ROMom

szukaj w kioskach RUCH !

Świadczenia dodatkowe | Opłata

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat **CGS–Computer Studio**
ul. Marsa 6
04 202 **Warszawa**

Nr nadania | Stępel okręgowy | Dzień nadania | podpis przyjm. | podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe | poczta

ADRESAT
CGS–Computer Studio
Imię i nazwisko (nazwa)
ul. Marsa 6
04–202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe | poczta

CGS–Computer Studio
Adresat (imię i nazwisko–nazwa)
ul. Marsa 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
Warszawa
ozn. kodowe | poczta

Dzień nadania | Opłata nadania zł | podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:
1. Kontynuacją jakiej gry jest „Drug Wars"
2. Jak brzmi nazwa firmy, która opracowała grę „Teenagent"
3. Podaj nazwisko asa niemieckiego lotnictwa z I Wojny Światowej znanego pod pseudonimem „Czerwony Baron"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:
- **PUZZLE** (PC)
- **EPIC PINBAL Shareware** (PC CD-ROM)
- **ARNIE 2** (PC)
- **STREFA CIEMNOŚCI** (Amiga)
- **ŚWIDROŃ** (Amiga)
- **FIST FIGHTER** (Amiga)
- **AMERICAN 3D POOL** (C64 DYSK)
- **NERON** (Atari XL/XE dysk)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!
Na odpowiedzi czekamy do 23 marca '95

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU OGŁOSZONEGO W NR [illegible]
Grę „CITY 2000" — PC CD-ROM wylosował: MARCIN BYSTROŃSKI ze Zgierza, ul. Kamienna 75/83

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z nr 1-2/95

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Quantum Gate II, 2. Saturn, 3. Doom

Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. LESZEK JAKUBOWSKI z Redy – „Eksperyment Delfin" (MARKSOFT)
2. MICHAŁ HULL z Morska woj. sieradzkie – „Jazz Jackrabbit" (X-LAND)
3. MAREK KOBUS z Olsztyna – „Santa's Xmas Caper" (L.K. AVALON)
4. ARTUR PANKOWSKI z Sulęcina – „Gear Works" (MARKSOFT)
5. MATEUSZ SOCHOŃ z Białegostoku – „Świdroń" (BISOFT)
6. JAKUB ŁAŃCUCKI z Warszawy – „3D Snooker" (L.K. AVALON)

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.
Oto adres pod który należy kierować kartki pocztowe z odpowiedziami:
„CGS — COMPUTER STUDIO"
04-202 WARSZAWA
al. MARSA 6

FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON
35–959 RZESZÓW 2
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

BISOFT
62–020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (061) 17 46 07

X LAND COMPUTER GAMES
31–557 KRAKÓW 49
ul. Cystersów 16
tel. (12) 11 10 33 wew. 560

MARKSOFT
00–968 WARSZAWA 45
ul. Lipińska 2
tel. (02) 663 93 90, fax. (02) 663 92 98

MASTER s.c.
02–784 WARSZAWA ul. CYBISA 4
tel. (0-2) 644 48 47, fax. (0-2) 644 48 16

KUPON KONKURSOWY

Wystarczy wyciąć ten kupon, nakleić go na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, aby wziąć udział w losowaniu nagrody!

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!



SPACE PIRATES PC CD-ROM
Kolejna gra American Laser Games utrzymana w stylu „Mad Doga". Tym razem akcja dzieje się w niezmierzonych otchłaniach kosmosu, gdzie walczysz z zastępami piratów...

Fundator nagrody:
CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel. (0-22) 25-07-03
fax. (0-2) 612-39-06

Autoryzowany Dystrybutor na Polskę:
AMERICAN LASER GAMES
wartość nagrody: 185,00 zł.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio
2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12
13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 12
1/94 | 2/94 | 3/94 | 4/94 | 11
Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9
PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr: 2/95
WS 3 6 począwszy od nr: 1/95
GK 6 12 począwszy od nr: 4/95
MM 3 6 począwszy od nr: 3/95
UWAGI!

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer Studio
2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12
13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 12
1/94 | 2/94 | 3/94 | 4/94 | 11
Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9
PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr: 2/95
WS 3 6 począwszy od nr: 1/95
GK 6 12 począwszy od nr: 4/95
MM 3 6 począwszy od nr: 3/95
CS–Computer Studio GK–Gry Komputerowe
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia

Nr karty (listy) doręczeń
Awizowano
dnia ________ 19 ____ r
podpis ________
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ________
dnia ________ 19 ____ r
Podpis odbiorcy albo nr r–ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu ________ Nr ________
wydany przez ________
dn. ____ m-c ____ 19 ____ r
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ________
podpis wypłac.

Gry Komputerowe
Computer Studio
Wydanie Specjalne CS
CD - ROM magazyn
Multimedia

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Dark Legions	CS 1/95
Darkseed	CS 2/93
Detroit	CS 5/94
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Live & Death	CS 5-6-7
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Narco Police	CS 5-6-7
Oil Barons	WS 3/93
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94,

Numery Archiwalne

Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones IV	CS 1/93
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
	2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Ring World	GK 3/94
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

WS – Wydanie Specjalne CS
CS – Computer Studio
GK – Gry Komputerowe

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe".

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy

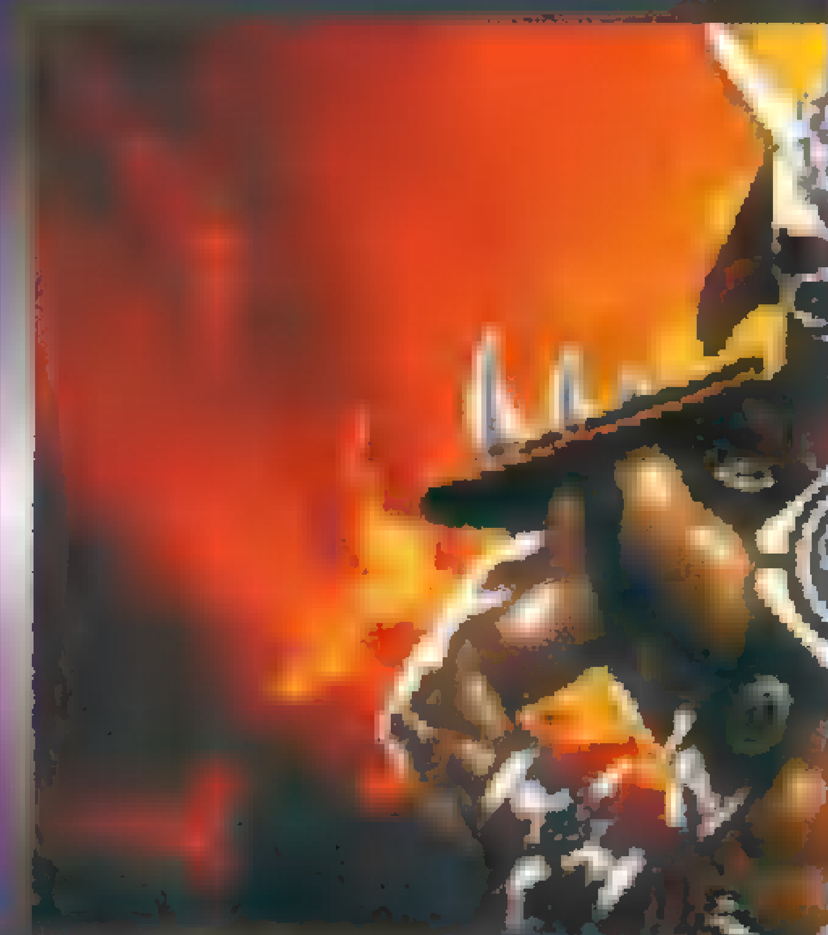
+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy.

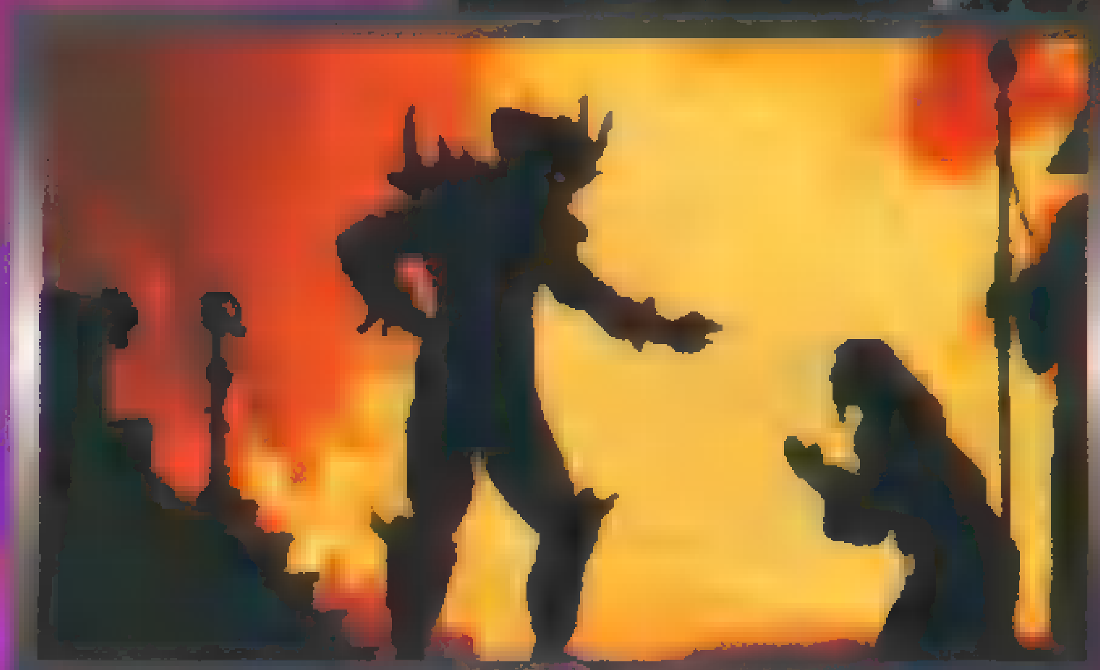
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł.

UWAGA! Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza Wam się zapominać dopisać adres nadawcy!

MORTAL







500 lat temu Shang Tsung został wygnany do królestwa ziemi. Z pomocą Goro postarał się, aby na planecie zapanował chaos i aby całe dotychczasowe spokojne życie uległo zagładzie. Zdołał on przejąć kontrolę na turniejem Shaolin. Tylko siedmiu wojowników zdołało przetrwać walki. Shang Tsung popełnił jednak straszny błąd, w wyniku którego zginął Goro, jego wierny sługa. Shang Tsung pozwolił, aby Goro został zastąpiony przez Shao Kahn. Podstępny plan Shang Tsunga polega na tym, aby wszystkich uczestników turnieju wysłać w zaświaty, aby tam spotkali się z pewną śmiercią ze strony Shao Kahna.

Cała walka toczy się o panowanie nad Outworld (Outworld). Komu uda się cało wyjść z tego pojedynku, czas pokaże.

I znowu się spotykamy. Tym razem już w drugiej części znanej chyba na całym świecie gry „Mortal Kombat II”. Wreszcie wiele osób może wyżyć się na ekranie swojego monitora. Pełna wersja, bez cenzury, bez żadnych wycinanek, full release. Warto było czekać. „Mortal Kombat II” spełnił marzenia wszystkich, którzy czekali na niego z niecierpliwością.

W grze mamy do wyboru 12 postaci. Pięć znamy już z pierwszej części gry. Natomiast pozostałe 6 postaci to zupełnie nowi zawodnicy z nowym garniturem ciosów.

Pecetowska wersja „Mortala II” pojawiła się na samym końcu. Najpierw ukazała się wersja na Segę, potem na Amigę i nawet na Gameboya, a o pececie ani widu ani słychu. Jednak gdy wreszcie „Mortal II” ujrzał światło dzienne, wszystkim opadły szczęki z zachwytu. Gierka jest po prostu niesamowita, cudowna, wspaniała, piekielna, wciągająca i pochłaniająca bez reszty. Totalny odlot.



CIOSY SPECJALNE

Podobnie, jak to było w pierwszej części „Mortala”, ciosy podstawowe nie uległy zmianie. Zmienił się trochę układ klawiszy w ciosach specjalnych, ale z tym opisem chyba nikt nie będzie miał problemów, aby któryś z nich zastosować.

Niektórych ciosów można używać tylko w specjalnych komnatach „SPIKES” i „PIT”.

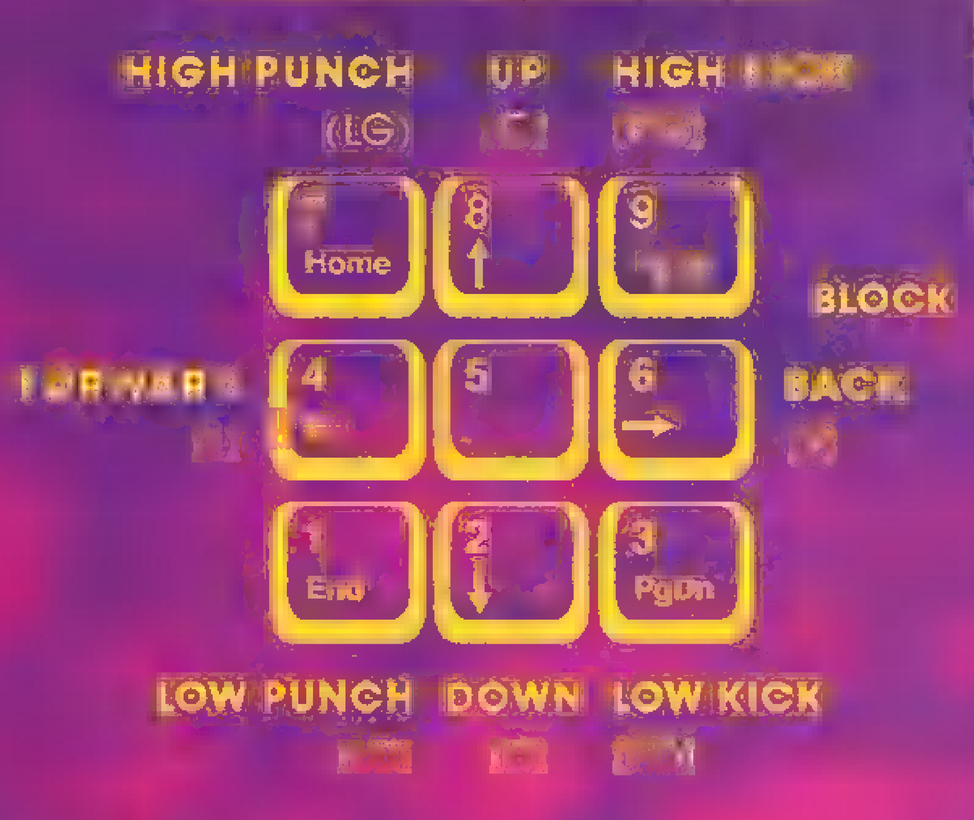
Oprócz standardowych Fatality istnieją także ciosy dodatkowe wykonywane też w momencie FINISH HIM. Są to Babality i Friendship. Są one niegroźne dla przeciwnika, mimo to warto je zobaczyć.

Ciosy dotyczą postaci stojącej po prawej stronie.



Objaśnienia:
„L” – lewo (forward)
„P” – prawo (back)
„G” – góra (up)
„D” – dół (down)
„LG” – lewo-góra (high punch)
„LD” – lewo-dół (low punch)
„PG” – prawo-góra (high kick)
„PD” – prawo-dół (low kick)
„BLOCK” – Blok

OPIS KLAWIATURY NUMERYCZNEJ



Liu Kang

(Ho Sung Pak)

Po wygraniu Turnieju Shaolin Liu Kang powraca do swojej świątyni. W jej ruinach odkrywa swój święty dom, który zburzyli jego bracia z Shaolin. Teraz wraca on do ciemnej strony królestwa, aby się na nich zemścić.

• Podwójne ramię (Double Forearm) LG (musisz znajdować się blisko przeciwnika)



• piorun górny (Standard Fireball) L—L—LD

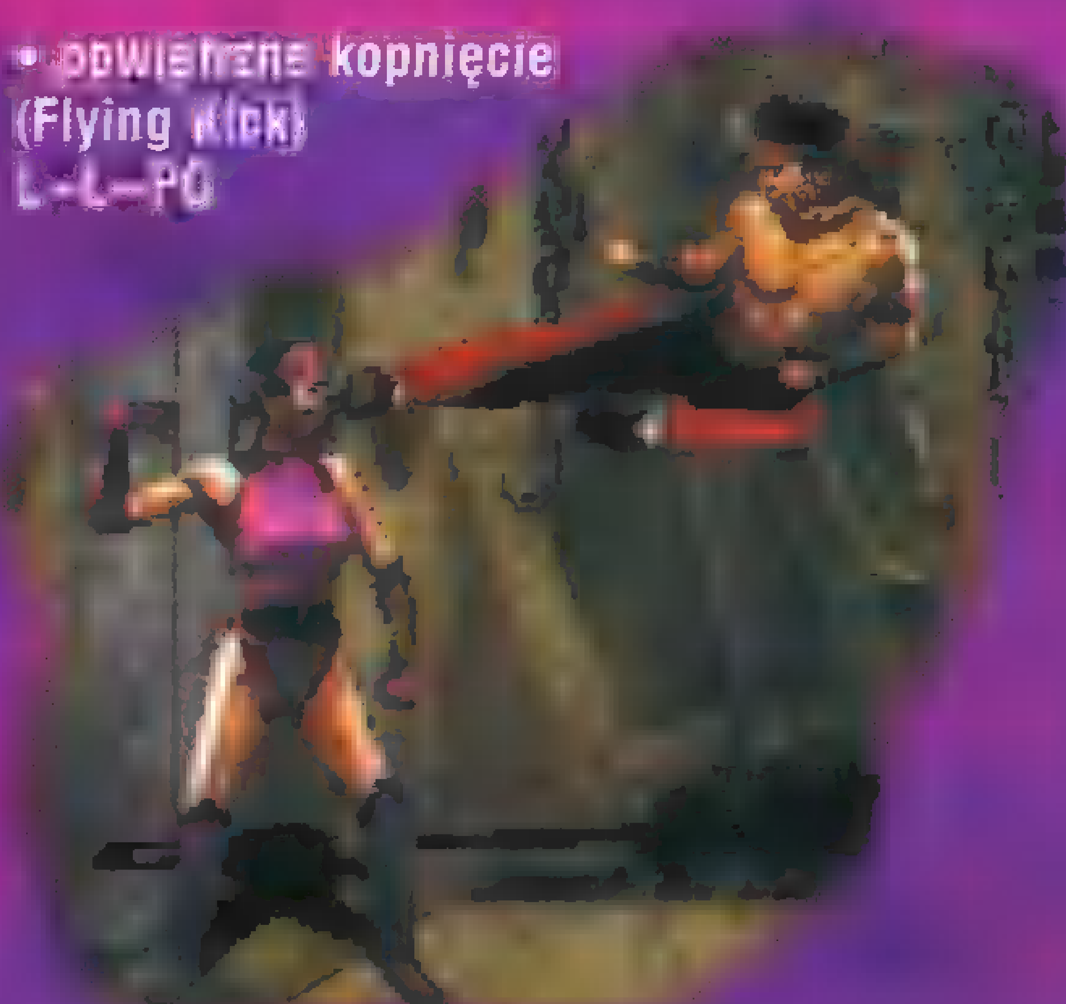
KOMBAT

WERSJA PC





• piorun dolny (Crouching Fireball) L–L–LD



• powietrzne kopnięcie (Flying Kick) L–L–PG





Kung Lao

(Antony Marquez)

Były mnich klasztoru Shaolin i członek wspólnoty Białego Lotosu. Jest ostatnim potomkiem Kung Lao, który został pokonany przez wielkiego Guru 500 lat temu. Zdaje on sobie doskonale sprawę z potęgi ciemnej strony królestwa i przechodzi na stronę Liu Kanga, aby razem z nim zmierzyć się z Shao Thangiem.



• Pit/Spikes P–L–L–PD

• Babality D–D–L–P–PD

• Friendship L–P–P–P–PD

• Fatality 1 D–L–P–P–PG

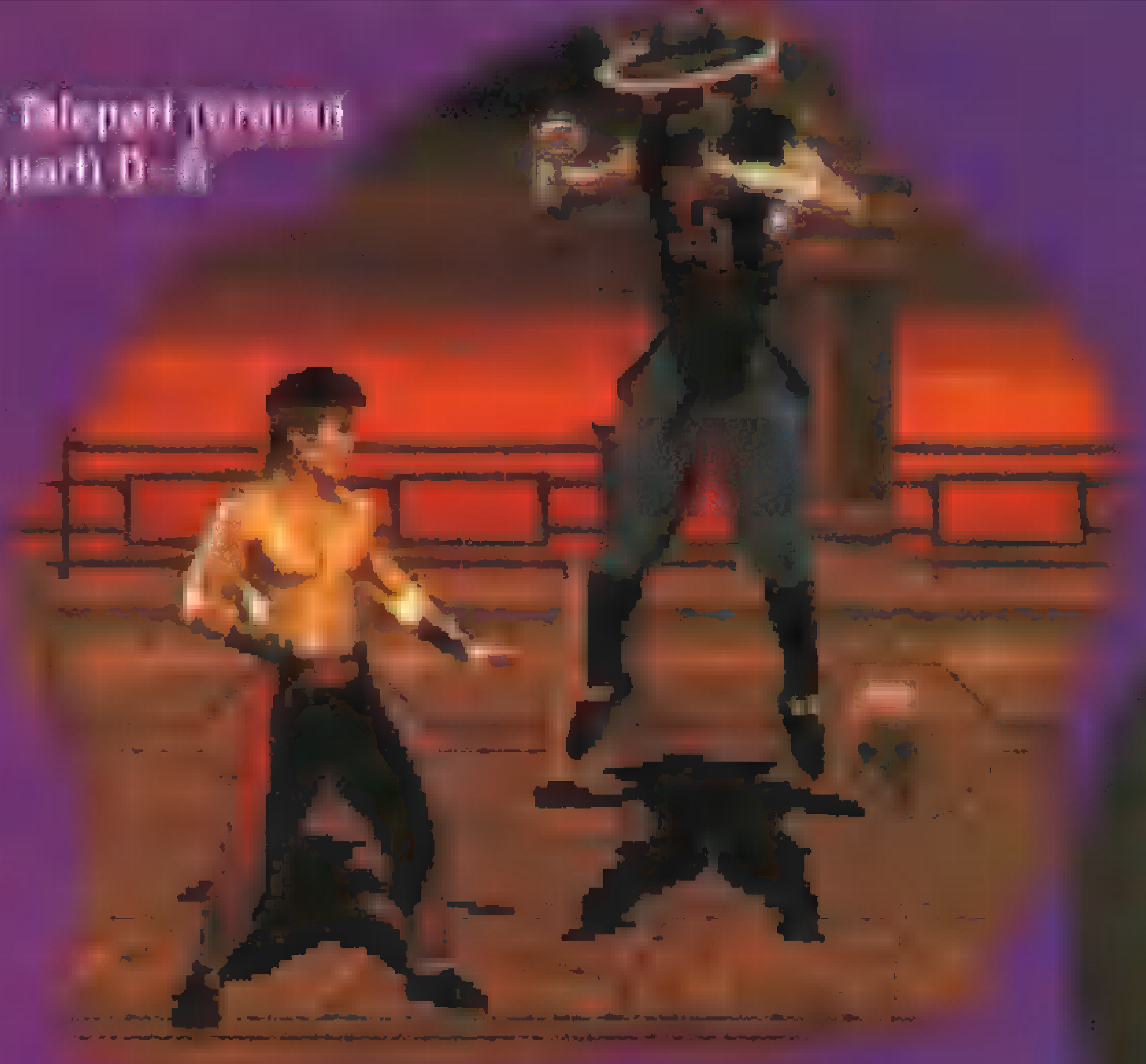
• rowerek (Bicycle Kick) Przytrzymaj PD przez 4 sekundy

• Rzut melonikiem (Hat throw) P–L–LD





• Córka LG (gdy znajdujesz się blisko przeciwnika)



• Teleport (Ground Teleport) D–G

• Pit/Spikes L–L–L–LG

• Babality P–P–L–L–HG

• Friendship P–P–P–D–PG



• Fatality 1 L–L–L–PR



• Trąba powietrzna (Whirlwind Spin) G–G–PD



• Atak z powietrza (Aerial Kick) D+PR (musisz być w powietrzu)

• Fatality 2 Przytrzymaj LD (L–P)



Johny Cage

(Daniel Pesina)

Po walce w turnieju Shao Tsunga Johny Cage znika na jakiś czas. Następnie wraz z Liu Kangiem wkracza w otchłań. Wtedy ponownie bierze udział w turnieju.



• Cios w brzuch (Stomach Jab) LG (gdy stoisz blisko przeciwnika) (mk13)

• Łaskotanie jajek (Ball Breaker) LD+BLOCK



• Kopnięcie z bliska (Axe kick) PG lub PD

• Wysoki grom (High Green Bolt) D–P–LG



• Mega kop (Shadow kick) P–L–PD (mk21)

• Niski grom (Low green Bolt) D–L–LD

• Shadow Uppercut P–D–P–LG

• Pit/Spikes D–D–D–PG

• Babality P–P–P–PG

• Friendship D–D–D–PG

• Fatality 1 D–D–L–L–LD

• Fatality 2 L–L–D–D





Reptile

(Daniel Pesina)
Kilka milionów lat temu wymarła doszczętnie rasa Reptilów. Ten ostatni okaz przybrał ludzką postać, aby móc nadal spokojnie egzystować i aby mógł wziąść udział w turnieju.



• Back Hand LG (gdy jesteś blisko przeciwnika)



• Kwaśna Flegma (Acid Spid) L–L–LG

• Pit/Spikes D–L–L–BLOCK
• Babality D–P–P–PD
• Friendship P–P–D–PD
• Fatality 1 P–P–D–LD
• Fatality 2 L–L–D–PG
• Wślizg (Slide) P+LD+BLOCK+PD



• Niewidzialność (Invisibility) G–G–D–LG (przytrzymaj BLOK)



• Energia (Forceball) P–P–LG+LD



Sub Zero

(Daniel Pesina)
Tajemniczy powrót Sub Zero. Wiadomo o nim niewiele. Został zabity w turnieju Shaolin. Wkroczył w otchłań, aby ponownie wystartować w turnieju Shang Tsunga.



• Lodowisko (Ground Freeze) D–P–PD



• Wślizg (Slide) P+LD+BLOCK+PD

• Pit/Spikes D–L–L–BLOCK
• Babality D–P–P–PG
• Friendship P–P–D–PG
• Fatality 1 L–L–D–PG
• Fatality 2 Przytrzymaj LD (P–P–D–L)
• Backhand LG gdy jesteś blisko przeciwnika.



• Lodowa kula (Ice ball) D–L–LD



Scorpion

(Daniel Pesina)
Podążył za Sub Zero w zakamarki królestwa, aby razem z nim wziąć udział w turnieju (????)



• Sznurowadło (Spear) P–P–LD



• Teleport (teleport Punch) D–P–LG

• Atak z powietrza BLOCK (musi być zrobione w powietrzu)
• Kołowrotek (Leg Grab) L–D–P–PD
• Pit/Spikes D–L–L–BLOCK
• Babality D–P–P–PG
• Friendship P–P–D–PG
• Fatality 1 G–G–LG (trzymaj cały czas BLOCK)
• Fatality 2 Trzymaj LG (D–L–L–L)

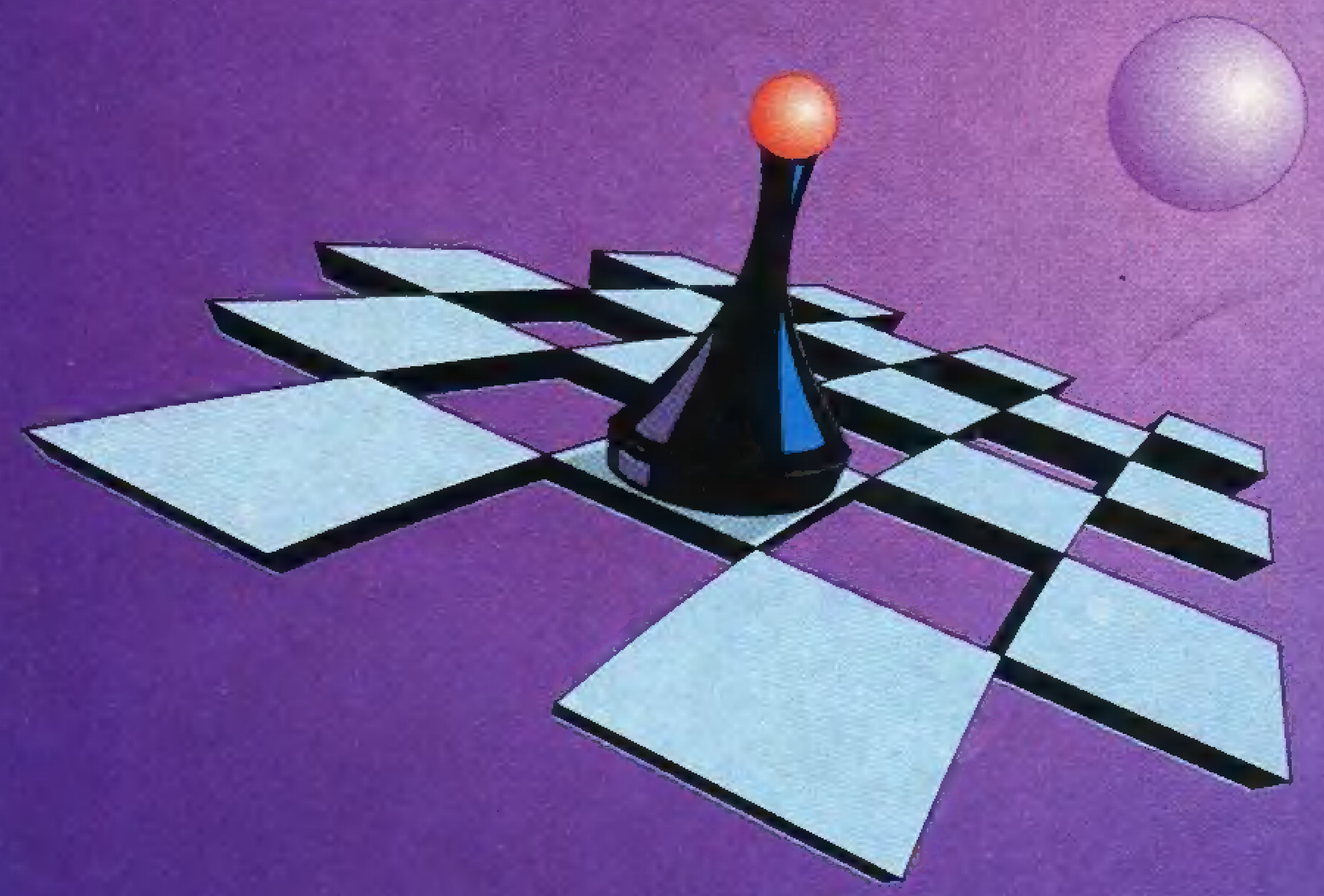
Dokończenie w następnym numerze.

■ V.I.P.

komputery: PC, Amiga
dystrybucja: Mirage Software

GRY ŚWIATA

ROBSON
Robert Gołębiewski



SKLEP KUPNO - SPRZEDAŻ
Wszystko dla miłośników gier.

Gry komputerowe:
CD-ROM, PC, Amiga, Atari, Sega, Nintendo, 3DO (nowe i używane).

Gry planszowe:
strategiczne, przygodowe, szachy.

Karty do gry.

Literatura:
o grach, o strategii, batalistyczna, historyczna.

Czasopisma z całego świata na temat gier
(nowe i stare egzemplarze).

ZAPRASZAMY
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za pobraniem !!!

WARSZAWA ul.Chełmska 36
Pn.- Pt. **11-19** Sobota **10-15**
tel./fax **41-67-25**

CARTRIDGE i CD-ROMY

DISCOMP

AMIGA CD 32
ATARI JAGUAR
NINTENDO GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA DRIVE CD

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

D.H. "KAMIONEK" 1p.
ul. KINOWA 19
WARSZAWA godz. 13-20

TEL. 090 635 806 / FAX. (022) 245 366

KORESPONDENCJA: DISCOMP
ul.MINERSKA 58
04-506 WARSZAWA

CMR DIGITAL

ZAPRASZA DO SKLEPU Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

W STAŁEJ SPRZEDAŻY OK. 300 TYTUŁÓW GIER NA CD ORAZ GRY NA CD32. NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER NA ŚWIECIE. KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRYBUTORÓW NA PC I COMMODORE AMIGĘ. KONSOLE PEGASUS, MEGA DRIVE + CARTRIDGE. OFERUJEMY TAKŻE DUŻY WYBÓR TANICH AKCESORIÓW, W TYM JOYSTICKÓW, MYSZEK, DYSKIETEK, PUDEŁEK ITP.

ZAPEWNIAMY FACHOWĄ OBSŁUGĘ I MOŻLIWOŚĆ PREZENTACJI NA MIEJSCU. NASZ ADRES: WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2 (PRZY MOŚCIE PONIATOWSKIEGO) TEL. 27-87-73

SKLEP CZYNNY PN.-PT. 8-21, SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL/FAX 27-87-73, TEL 090 22-38-41

SPECJALNA OFERTA DLA HURTOWNI I SKLEPÓW



GRY NA MACINTOSHA

NOWOŚCI PC CD

Tytuł	Hurt min	HM+VAT
Alone In The Dark	159.90	195.08
Ultimate Haunted House	144.53	176.32
The Big Red Adventure	98.40	120.05
Air Havoc Control	98.40	120.05
Stalingrad	123.00	150.06
Warcraft	101.48	123.80
Nascar	123.00	150.06

NOWOŚCI MAC CD ROM

Tytuł	Hurt min	HM+VAT
Myst	144.53	176.32
Rebel Assault	129.15	157.56
Theme Park	123.00	150.06
Harpoon Classics	86.10	105.04
Journeyman Project Turbo	116.85	142.56
Return To Zork	129.15	157.56
Macbests	116.85	142.56
Ghosts	129.15	157.56
Startrek	116.85	142.56
Wrath Of Gods	119.93	146.31

AMIGA CD32

Tytuł	Hurt min	HM+VAT
Arcade Pool	36.76	44.87
Bump & Burn	73.80	90.04
Labirynth Of Time	76.88	93.79
Pinball Fantasies	79.34	96.79
Rise Of The Robots	97.79	119.30
Superfrog	34.93	42.62
Universe	64.58	78.78

ZAPOWIEDZI !!!

Tytuł	Przybliżony termin
Woodruff	8 marca
Descent	15 marca
The Clue	15 marca
Iron Assault	20 marca
Dark Forces	20 marca
USS Ticonderoga	20 marca
Load Star	30 marca
Lost Eden	5 kwiecień
Flight Unlimited	5 kwiecień

Ceny w nowych złotych

Minimalna cena hurtowa obowiązuje przy zakupach powyżej 2500 zł

Wszystkie tytuły mamy aktualnie na półkach (25.02.95)

KATALOG PC

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Format
Armoured Fist	121.77	148.56	PC CD
City 2000	28.72	35.04	PC CD
Command Adventure	79.34	96.79	PC CD
Commander Blood	116.85	142.56	PC CD
Companions Of Xanth	32.78	39.99	PC CD
Critical Path	61.25	74.73	PC CD
CyberRace	32.78	39.99	PC CD
Creature Shock	116.85	142.56	PC CD
Cyberia	147.60	180.07	PC CD
Cyberwar	134.69	164.32	PC CD
Darkseed	34.44	42.02	PC CD
Dawn Patrol	98.40	120.05	PC CD
Delta V	123.00	150.06	PC CD
Dragon Lore	116.85	142.56	PC CD
Dr Radiaki	97.79	119.30	PC CD
F 117	37.39	45.62	PC CD
F 15	37.39	45.62	PC CD
Falcon Gold	89.18	108.79	PC CD
Formula 1 GP	49.20	60.02	PC CD
Gabriel Knight	53.32	65.05	PC CD
Ghosts	123.00	150.06	PC CD
Goblins III	71.96	87.79	PC CD
Gunship 2000	32.78	39.99	PC CD
Inferno	98.40	120.05	PC CD
Journeyman Project	49.20	60.02	PC CD
Kickoff III	64.58	78.78	PC CD
King's Quest 7	113.78	138.81	PC CD
Kodak Photo	40.59	49.52	PC CD
Lawnmower Man	41.02	50.05	PC CD
Legend Of Kyrandia 3	110.70	135.05	PC CD
Little Big Adventure	55.35	67.53	PC CD
Lunicus	78.72	96.04	PC CD
Mad Dog I	51.66	63.03	PC CD
Megarace	59.04	72.03	PC CD
Microcosm	40.16	48.99	PC CD
Outpost	73.80	90.04	PC CD
Peter & The Wolf	92.25	112.55	PC CD
Pinball Dreams Del.	104.55	127.55	PC CD
Power Drive	92.25	112.55	PC CD
Premier Manager	92.25	112.55	PC CD
Reunion	81.18	99.04	PC CD
Rise Of The Robots	96.56	117.80	PC CD
Sam & Max	95.33	116.30	PC CD
Shadowcaster	46.00	56.12	PC CD
Sim City 2000	78.72	96.04	PC CD
Thumbelina	91.64	111.79	PC CD
Transport Tycoon	135.30	165.07	PC CD
US Navy Fighters	116.85	142.56	PC CD
Who Shot Johnny	43.05	52.52	PC CD
Wild Blue Yonder	129.15	157.56	PC CD
Wing Commander	179.20	210.08	PC CD
World Atlas	42.62	52.00	PC CD
Alladin	36.90	45.02	PC 3.5″
Dr Radiaki	69.50	84.78	PC 3.5″

Konkurs!

Ten JAGUAR może być Twój!

Warunki: Wytnij ten kupon i naklej go na kartkę pocztową, zapisz na niej swoje imię i nazwisko, adres i numer telefonu. Na targach gier komputerowych Playbox 95 odbywających się w Katowickim Spodku w dniach 31.03–02.04.95 spisz tytuły 3 gier na Jaguara prezentowanych na naszym stoisku, pozostaw na nim kartkę ze swoim kuponem. Jeżeli nie możesz pojechać do Katowic, kup koniecznie następny numer Gier Komputerowych, gdzie przeczytasz relację z targów. Na jej podstawie wypisz 5 tytułów gier prezentowanych na naszym stoisku. Kartkę wraz z kuponem i Twoimi danymi wyślij na adres: C.E.T., ul.Wieczysta 141/2, 50–550 Wrocław. W kolejnym numerze Gier Komputerowych zostanie ogłoszony zwycięzca. Król dżungli gier wideo może zostać Twoim przyjacielem!

Kupon konkursowy – *Gry Komputerowe.*

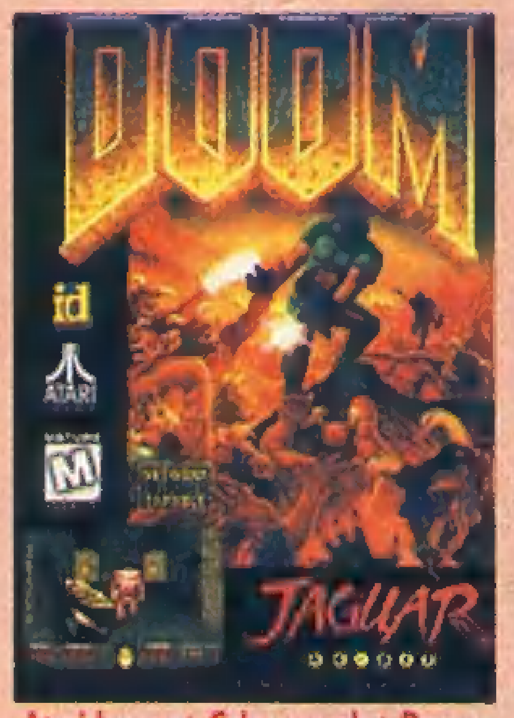
Consumer Electronics Trade oferuje komputery i konsole



JAGUAR

6 4 - B I T

5 procesorów, RISC 64 bit/27.5 MHz, 55 MIPS, 32 bit True Color, DSP Sound stereo 16 bit/50 KHz, 16Mb RAM, 50MB na kartridżu, gra Cybermorph, 17 przyciskowy Joypad, opcjonalnie: JagCD ROM double speed, Virtual Light Machine, Cinepak technology, JagLink, JagModem, VR Helmet (XI/95). Zdobył następujące nagrody i wyróżnienia: Best New Game System (Video Games Magazine), Best New Hardware System (Game Informer), Technical Achievement of the year (Die Hard Game Fan), Best Hardware of the Year (ECTS)



Atari Jaguar + Cybermorph + Doom

1199,–



Atari Jaguar + Cybermorph + AvP

1199,–

Atari Jaguar + Cybermorph	999,–	Iron Soldier	249,–
JagCD ROM	799,–	Kasumi Ninja	249,–
Jaguar + Cyber. + Doom	1199,–	NBA Jam	249,–
Jaguar + Cyber. + AvP	1199,–	Raiden	199,–
Alien vs Predator	249,–	Rayman	249,–
Brutal Sports Football	249,–	Syndicate	249,–
Bubsy	199,–	Tempest 2000	199,–
Cannon Fodder	249,–	Theme Park	249,–
Checkered Flag	199,–	Troy Aikman Football	249,–
Club Drive	199,–	Wolfenstein 3D	199,–
Crescent Galaxy	199,–	Val d´Isere Snowboarding	199,–
Cybermorph	(gratis)	Zool 2	199,–
Dino Dudes	199,–	JagLink	49,–
Doom	249,–	Joypad	99,–
Double Dragon V	199,–	Kabel EuroScart	22,–
Dragon Bruce Lee Story	249,–	Kabel SVHS	22,–
Flashback	249,–		

LYNX





polska instrukcja obsługi

Atari Lynx II	**119,–**	Dino Olympics	99,–	Lynx Casino	99,–	Shadow of the Beast	99,–	Zarlor Mercenary	59,–
Atari Lynx I	**99,–**	Dirty Larry	99,–	Ms. Pacman	59,–	Shanghai	79,–	ComLynx	22,–
Atari Lynx II + Batman	**199,–**	Dracula Undead	119,–	Ninja Gaiden	99,–	Steel Talons	99,–	Pokrowiec	39,–
A.P.B.	99,–	Electrocop	59,–	Pac Land	79,–	Stun Runner	99,–	SunVisor	19,–
Awesome Golf	99,–	Gates of Zendocon	59,–	Paperboy	79,–	Supersqueek	99,–	Torba	59,–
Basketbrawl	99,–	Gauntled III	59,–	Pinball Jam	99,–	Switchblade 2	99,–	Zasilacz 9V	22,–
Batman Returns	119,–	Gordo 106	99,–	Pitfighter	119,–	Tedds in Slime World	79,–	Zasilanie z zapal. sam.	29,–
Bikini Volleyball	99,–	Hard Drivin	99,–	Power Factor	99,–	Toki	99,–		
Bill and Tedds	99,–	Hockey	99,–	Rampaage	89,–	Tournament Cyberball	99,–		
Block Out	59,–	Ishido	59,–	Rampart	89,–	Turbo Sub	99,–		
Blue Lighting	99,–	Jimmi Connors Tennis	99,–	Roadblasters	99,–	Viking Child	99,–		
California Games	99,–	Joust	99,–	Robo-Squash	59,–	Warbirds	99,–		
Chips Challenge	79,–	Klax	59,–	Robotron	59,–	World Class Soccer	99,–		
Checkered Flag	99,–	Kung Food	99,–	Rygar	89,–	Xenophobe	79,–		
Crystal Mines	99,–	Lemmings	99,–	Scrapyard Dog	99,–	Xybots	99,–		



Atari Lynx – konsola przenośna, 2 procesory 16 bit/16 MHz, kolorowy ekran 3.5", 4096 barw, dźwięk stereo 4 kanały, 2Mb RAM, do 4Mb na kartridżu, joypad, 10 przycisków, możliwość połączenia do 8 Lynxów w sieć, wyjście na słuchawki stereo, zasilanie bateryjne lub z zasilacza, od maja w ofercie dalszych 15 gier, wkrótce gry dostępne w wypożyczalniach

Bezpośredni importer – dystrybutor sprzętu Atari.

Consumer Electronics Trade

ul.Wieczysta 141/2, 50–550 Wrocław
tel./fax (071) 688656

Sprzedaż detaliczna: Prowadzimy wysyłkową sprzedaż (powyższy adres nie jest adresem lokalu sklepowego!) sprzętu komputerowego, gier wideo i oprogramowamia. Zamówienia można składać telefonicznie całą dobę (automatyczna sekretarka), faksem, lub pisemnie. Sprzęt jest wysyłany za pośrednictwem Poczty Polskiej (do kwoty 500 zł) i Spedpolu – firmy spedycyjnej (powyżej 500 zł). Realizacja zamówienia trwa do 21 dni. Zapłata za zamówione produkty odbywa się podczas dostarczenia sprzętu przez spedytora. Do kwoty pobrania doliczane są koszty opakowania, ubezpieczenia (powyżej kwoty 500 zł), przesyłki i pobrania. Istnieje możliwość zapłaty przelewem na konto, nie są wówczas doliczane koszty opakowania, ubezpieczenia i pobrania. Sprzęt objęty jest 12 miesięczną gwarancją. Dysponujemy własnym zapleczem serwisowym. Na sprzęt komputerowy wystawiamy rachunki uprawniające do ubiegania się o ulgę w podatku dochodowym za 95 rok.

Rabaty: Udzielamy rabatów dla członków Klubu S (3%), Gambler Klubu (5%), Klubu Użytkowników Atari ST – QUAST (7%). Podczas składania zamówienia przoszę zaznaczyć przynależność do któregoś z wymienionych klubów, w celu uzyskania rabatu.

Sprzedaż hurtowa: Zapraszamy handlowców do składania zapytań ofertowych. Oferujemy korzystne warunki stałej współpracy. Wystawiamy faktury VAT.

Wypożyczalnie: Zapraszamy do współpracy wypożyczalnie kaset wideo i firmy pragnące wypożyczać kartridże do Lynxa i Jaguara. Wydajemy licencje na tego rodzaju działalność w zakresie oprogramowania do konsol Atari.

Ceny: Wszystkie ceny zostały podane w nowych polskich złotych (PLN), są cenami brutto (zawierają podatek VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmian.

Konta:
sprzedaż detaliczna: PKO BP II/o. Wrocław 93523–307750–136
sprzedaż hurtowa: BSK SA o. Wrocław 319203–302090–136

Skład i łamanie Studio Kaster, Wrocław, Atari TT/Calamus SL. ©1995 Consumer Electronics Trade (RK, AT)
Atari, znak Atari, Atari STFM, STE, Mega ST, Mega STE, TT, Falcon, 800XL, 65XE, 130XE, Lynx, ComLynx, Jaguar, JagCD, VLM, SM 144, TTM 194 są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi Atari Corporation, Sunnyvalle, CA 94089–1302.

ATARI ST/E, Mega ST/E, TT, Falcon



FALCON 030

Atari Falcon030/4	2599,–
Atari Falcon030/14	4599,–
Atari Falcon030/4/170 + ScreenUp! + Speed32 + 14"Mono + Atari Works + Speedo + Musicom + Photo Studio + Mouse Mat + 70MB PD&Shareware	3999,–
SCSI Subsystem Optiline	349,–
SCSI II kabel	139,–
Kabel EuroScart	22,–
ScreenUP!	99,–
RAM exp. na SIMM PS	79,–

Atari 520 STFM Discovery Pack	349,–	RAM eksp. do ST na 4 x SIMM	59,–
Atari 1040 STFM	399,–	SIMM 1MB	109,–
Atari 1040 STE	599,–	SIMM 4MB	499,–
Atari 1040 STE/2	799,–	SIMM 16MB PS	1999,–
Atari 1040 STE/4	999,–	Rozbudowa RAM w ST o 2MB	249,–
Atari Mega ST4	899,–	Rozbudowa RAM w ST do 4MB	459,–
Atari Mega STE 1	999,–	Rozbudowa RAM w STE do 2MB	215,–
Atari Mega STE 2	1199,–	Rozbudowa RAM w STE do 4MB	429,–
Atari Mega STE 4	1399,–	Rozbudowa RAM w F030 do 16MB	2049,–
Atari Mega STE 4/48	1749,–	PD & Shareware disc DD/ST	4,–
Atari TT030/2	1999,–	PD & Shareware disc HD/F030	6,–
Atari TT030/4	2599,–	PD & Shareware 10 discs DD/ST	30,–
SCSI Link (kontroler–kabel SCSI–ST)	239,–	PD & Shareware 10 discs HD/F030	50,–
SCSI kabel (TT)	39,–	PD & Shareware 50 discs DD/ST	130,–
SCSI HDD 270MB	699,–	PD & Shareware 50 discs HD/F030	230,–
SCSI HDD 540MB	1199,–	Literatura	tel.
SCSI HDD 1.05GB	2499,–	Zestawy gier	tel.
ATbus 2.06/clock (ST/E)	199,–	Calamus 1.09n/SL	149,–/999,–
IDE HDD 2.5" 20MB	299,–	Cubase Lite/Cubase Score	279,–/1444,–
IDE HDD 2.5" 40MB	499,–	Cubase Audio 16/FDI Pack	1949,–/2299,–
IDE HDD 2.5" 80MB	699,–	Gry: Bezmózgowiec II/Robbo	14,–/20,–
IDE HDD 2.5" 170MB	899,–	Toner do SLM 605/804	79,–/139,–
Kabel EuroScart	22,–	Bęben do SLM 605/804	329,–/599,–

Monitory:

Atari SM 144 (14" mono) głośnik, do ST/E	349,–
Thomson RGB (14" color) RGB, głośnik, do ST/E, Amigi lub Jaguara	649,–
Atari TTM 194 (19" mono) ECL, 1280x960/72Hz, do TT	999,–

Atari 800XL/65XE/130XE	59/79/99,–
Atari Disc Drive 1050	129,–
Atari Printer Plotter 1020	119,–
Atari Data Recorder	39,–
Atari Touch Tabblet	39,–
Atari Resolution Exp.	29,–
Atari Light Gun	19,–
Atari Joystick CX40	5,–

PD & Shareware ATARI

Atari ST/E, Falcon – katalog oprogramowania wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej A4.